

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

RAPHAEL REIS MEDEIROS DE CAMPOS

OH MY GLOB: NARRATIVA E WORLDBUILDING EM HORA DE AVENTURA

CURITIBA

2017

RAPHAEL REIS MEDEIROS DE CAMPOS

OH MY GLOB: NARRATIVA E WORLDBUILDING EM HORA DE AVENTURA

Trabalho apresentado como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Comunicação
Social – Publicidade e Propaganda, curso do
Setor de Artes, Comunicação e Design da
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Bruno Oliveira Alves

CURITIBA

2017

À Mãe-Minha.

Ooo is a world to get lost in, one that is, like ours, both simple and deep – tragic and full of wonder. It stands tall and alone in our audio-visual landscape. It is a landmark, a watershed, and, above all, it is my favorite flavor in the ice cream bin of our world. And like any good pint of ice cream, you cry puzzling tears of joy while you eat it – because it nourishes you and embraces you and drives you to hope, and because nothing – nothing – can be this good.

But it is.

- Guillermo del Toro

RESUMO

O presente trabalho busca compreender de que forma o seriado americano “Hora de Aventura” desenvolveu seu universo ficcional. O trabalho visa proporcionar uma análise do percurso de evolução do seriado, com foco em sua narrativa, mundo ficcional e personagens - itens estudados através do viés do *worldbuilding* (construção de universos ficcionais) -, evidenciando o processo a partir do mapeamento dos eventos da série (em especial das primeiras quatro temporadas). Buscou-se, dessa forma, evidenciar as estratégias utilizadas no desenvolvimento do universo do seriado ao longo das temporadas: o desenvolvimento gradual dos enredos e o papel das conexões criadas entre os episódios e as *backstories* dos personagens e do universo para o aumento da complexidade da série. É possível, com essas descobertas, compreender melhor esse novo modelo narrativo que possui apelo para o público consumidor, e entender algumas das ferramentas que podem ser utilizadas para a produção de novas obras e para a análise de produtos culturais.

Palavras-Chave: Worldbuilding, Estudos de Mídia, Entretenimento, Ficção Seriada, Narrativas, Animação.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. NARRATIVAS	9
2.1 NARRATIVAS E SOCIEDADE: A FUNÇÃO MÍTICA DO ENTRETENIMENTO	9
2.2 A NARRATIVA E SEUS ELEMENTOS	11
3. WORLDBUILDING	20
4. HORA DE AVENTURA	28
5. ANÁLISE	33
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	98
ANEXOS	115
ANEXO 1 – FRY SONG	115
ANEXO 2 – ALL GUMMED UP INSIDE	116
ANEXO 3 – I’M JUST YOUR PROBLEM	117
ANEXO 4 – I REMEMBER YOU	119

1. INTRODUÇÃO

Hora de Aventura (*Adventure Time*) é uma série americana de animação, concebida por Pendleton Ward, que é exibida no canal de televisão a cabo Cartoon Network. A série teve seu piloto exibido em 2007, no canal Nicktoons. A primeira temporada só estreou em 2010 e, atualmente, a série está em sua nona temporada. A previsão é que o seriado termine ainda nessa temporada, em 2018. Atualmente, o programa conta com 270 episódios já exibidos (nos Estados Unidos), todos com aproximadamente 11 minutos de duração, além do episódio piloto (nº 0) e 9 curtas.

Os episódios narram as aventuras de Finn e Jake na Terra de Ooo - um lugar mágico, repleto de criaturas fantásticas. Jake é um cão mágico, e vive com Finn, um garoto de onze anos (que vai envelhecendo conforme as temporadas passam), em uma casa na árvore. A Terra de Ooo é, na verdade, um continente do planeta Terra: trata-se de um cenário pós-apocalíptico, onde, centenas de anos após a Grande Guerra dos Cogumelos, a magia ressurgiu, remodelando o planeta como um todo – consequência da radiação proveniente do confronto. No momento em que o desenho se passa, Ooo é uma terra bem estruturada, onde prosperam diversas formas de vida. Os seres se agrupam, em sua maioria, em reinos, cada qual com sua própria organização social, política e características geográficas e biológicas.

O Universo de Hora de Aventura é inspirado em fantasias medievais de RPGs, em especial na série *Dungeons & Dragons*, e utiliza clichês de ficções fantásticas para compor sua narrativa - o que pode explicar seu apelo *geek*. Ao longo de sua trajetória, o desenho conquistou um grande número de fãs (em todo o mundo e de faixas etárias diferentes), reconhecimento da crítica e das premiações do ramo do entretenimento audiovisual.

Hora de Aventura tornou-se uma grande franquia, emprestando seus personagens para produtos de diversos segmentos e ampliando seu universo em várias mídias, como em jogos eletrônicos, livros literários e histórias em quadrinhos - sendo que as HQs também contam com uma série principal e minisséries *spin-off*, aumentando a ramificação da franquia. Esses produtos adicionais contribuem para

reforçar e ampliar o universo criado na série animada, proporcionando novas formas de engajamento e novos pontos de vista com relação ao universo do desenho.

Para que a expansão de um universo ficcional possa se concretizar com sucesso, é necessário que exista profundidade no cenário elaborado – afinal, se o objetivo é ampliá-lo em outras mídias, é preciso ter pontos a serem explorados, assuntos a serem desenvolvidos, que essas novas informações contribuam para um entendimento holístico do universo e que haja coesão entre os conteúdos dentro da própria série, tanto ao longo das temporadas quanto entre os produtos de plataformas distintas.

Além disso, para que uma história funcione como produto cultural, principalmente ao se tratar de narrativas transmidiáticas, é imprescindível que exista, de fato, qualidade na história a ser narrada – qualidade obtida, em grande parte, por um bom desenvolvimento de personagens, histórias e cenários, que vão formar o universo da narrativa.

A pergunta que move o trabalho é: Como Hora de Aventura utiliza esses elementos? Busco, aqui, entender o universo atrativo e dinâmico que vem sendo moldado ao longo do desenvolvimento da franquia de Hora de Aventura. A sensação que se tem, ao assistir um episódio do desenho animado, é a de que há sempre muito mais a ser explorado, a ser conhecido, com relação àquele mundo. A impressão é de que, se a “câmera” mudasse de direção e focasse em outro personagem (algo que, por vezes, ocorre - tanto no desenho como nas outras mídias), ainda teríamos uma história interessante a ser contada. Hora de Aventura desenvolveu para si um universo instigante, que parece poder render incontáveis *spin-offs* e que pôde ser transportado para outras mídias com sucesso.

Essa pesquisa, exploratória e bibliográfica, visa compreender a composição do universo de Hora de Aventura, estudá-lo em seus detalhes, ressaltando pontos importantes de sua formação: a construção dos personagens, dos cenários, e as *backstories* de ambos; e como tudo isso se reflete, se altera ou se reforça ao longo da série animada, contribuindo para criar um senso de unidade na história. Minha intenção é, através da descrição dos acontecimentos da série, evidenciar sua evolução

ao longo das temporadas para entender, a partir desse estudo de caso, como é possível desenvolver um universo rico e coeso para narrativas de entretenimento.

A análise do universo de Hora de Aventura pode auxiliar, como referencial, na análise de outras obras e também na criação de novos produtos ficcionais, além de contribuir para o aumento de escritos acadêmicos sobre *worldbuilding* – construção de mundo, área que se ocupa em desenvolver universos ficcionais coerentes e atrativos. A quantidade de materiais a respeito, especificamente, de *worldbuilding* ainda é escassa. Esse trabalho pretende contribuir para aumentar a visibilidade do campo e estimular a produção brasileira nessa área de estudo. Ao buscar compreender um produto cultural de sucesso comercial e de crítica, pode-se também, através dos resultados obtidos, vislumbrar essas estratégias narrativas que acabam sendo funcionais mesmo fugindo do padrão (pois é uma animação que muitas vezes não respeita as “fórmulas” de criação narrativa que o entretenimento *mainstream* costuma seguir) e, com isso, as preferências do público consumidor.

O capítulo dois desse trabalho trata de narrativas, sua função social e seus elementos. O capítulo três aborda conceitos de *worldbuilding*. No capítulo quatro, apresento o seriado Hora de Aventura, sua história e seus produtos, buscando contextualizar o leitor com relação à franquia. Na análise, capítulo cinco, busco descrever situações da série que nos revelam informações importantes sobre os personagens, locais, ou enredos, a fim de destacar, também, as mudanças na dinâmica da narrativa ao longo do seriado.

O estudo de caso será feito utilizando, para análise, as temporadas um à quatro, destacando, das temporadas posteriores, apenas os pontos de maior relevância com relação à estrutura narrativa.

2. NARRATIVAS

2.1 Narrativas e Sociedade: A Função Mítica do Entretenimento

Contar histórias é um traço característico da humanidade. “Narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem” (GANCHO, 2006, p. 6). Das pinturas rupestres aos livros sagrados, todos os agrupamentos humanos da história, em qualquer parte do globo, possuíram narrativas que eram transmitidas entre os membros da comunidade, inicialmente de forma oral e que, posteriormente, passaram a ser escritas. Cada povo possui suas próprias características narrativas – mesmo que denominadores comuns existam¹ –, e todos possuem algum tipo de herança narrativa. Portanto, somos humanos, também, porque contamos histórias.

Desde Aristóteles, a narrativa vem sendo tema de reflexões entre os intelectuais. Jean-Michel Adam e Françoise Revaz (1997, p. 10) fornecem uma breve síntese desse histórico: o romano Quintiliano, no século I d.C., já defendia que a concisão, a clareza e a verossimilhança eram três aspectos fundamentais de uma exposição de fatos². Bérardier de Bataut, durante o iluminismo, conceituou narrativa tanto pelo viés do conteúdo quanto pela sua finalidade³, sendo então a narrativa compreendida como uma “exposição pormenorizada de um facto [sic] verdadeiro ou inventado”, que serve para “instruir os seus leitores ou auditores” (ADAM, REVAZ; 1997, p. 10).

Atualmente, nossa sociedade se encontra no auge da produção e do consumo de narrativas de entretenimento - sendo entretenimento entendido como atividades pensadas para envolver emocionalmente o consumidor, atividades de lazer, algo que originalmente fora pensado para ser utilizado pelas pessoas para ocupar o tempo ocioso, mas que, na prática, são atividades que acabam concorrendo pelo nosso tempo com outras atividades essenciais devido à satisfação que nos propiciam.

¹ Essas semelhanças e diferenças entre as narrativas míticas de diversas culturas foram amplamente debatidas nas obras de Joseph J. Campbell.

² *Instituição Oratória*, livro IV, do ano 95. Quintiliano era advogado: o que ele chama, em sua obra, de *narratio* é uma das partes do um discurso judicial. Apesar de não tratar das obras artísticas que envolviam a narrativa, seus pensamentos ajudaram a fundar um referencial para a crítica literária, posteriormente. É interessante destacar, aproveitando o exemplo de Quintiliano, que a análise literária tem seus fundamentos diretamente ligados ao estudo da retórica, como Adam e Revaz (1997) conseguem demonstrar.

³ *Essai sur le récit, ou Entretiens sur la manière de raconter*, 1776.

Nessa sociedade movida a entretenimento, as narrativas míticas, que predominaram por muitos séculos desde nossas origens, acabaram, em sua maioria, relegadas a segundo plano.

As literaturas grega e latina e a Bíblia costumavam fazer parte da educação de toda gente. Tendo sido suprimidas, toda uma tradição de informação mitológica do Ocidente se perdeu. Muitas histórias se conservavam, de hábito, na mente das pessoas. Quando a história está em sua mente, você percebe sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que lhe está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada semelhante para pôr no lugar. Esses bocados de informação, provenientes dos tempos antigos, que têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e enformaram religiões através dos séculos, têm a ver com os profundos problemas interiores, com os profundos mistérios, com os profundos limiares da travessia, e se você não souber o que dizem os sinais ao longo do caminho, terá de produzi-los por sua conta. (CAMPBELL, 1991, p. 14-15)

Por mais que tenhamos nos afastamos da narrativa mítica, parte desse vazio de significados e referenciais deixado por ela acabou sendo ocupado pela narrativa de entretenimento. A função de servir como referencial agora passa a ser realizada por essa nova modalidade de histórias, mesmo que essa função referencial não aja, necessariamente, da mesma forma com que as narrativas míticas agiam nas comunidades antigas.

O mundo hoje consome filmes, romances, teatro e televisão em tanta quantidade e com uma fome tão voraz que as artes da história viraram a principal fonte de inspiração da humanidade, enquanto ela tenta organizar o caos e ter um panorama da vida. Nosso apetite por histórias [sic] é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como

uma experiência pessoal e emocional. Nas palavras do dramaturgo Jean Anouilh, “ficção dá à vida sua forma”. (McKEE, 2006, p.25)

Segundo McKee (2006, p. 25), as histórias de entretenimento nos proporcionam um momento “intelectual e emocionalmente satisfatório”, justificando, ao lado de sua função referencial, seu apelo em nossa vida cotidiana. Essa definição assemelha-se muito ao que Joseph Campbell diz ser a função do mito: uma forma que encontramos, através de narrativas, de fazer com “[...] que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior de nosso ser e de nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos.” (CAMPBELL, 1991, p. 17).

A forma com que encaramos as narrativas se alterou ao longo da história, devido à forma com que nos relacionamos com elas. Isso se devido a variados fatores, que vão desde o desenvolvimento das ciências da natureza até o surgimento e evolução da eletrônica. Porém, seu potencial instrutivo (CAMPBELL, 1991, p. 17) e, com ele, nosso gosto por histórias, que vem desde os primórdios, se manteve: as narrativas de entretenimento são, então, como mitos contemporâneos.

2.2 A Narrativa e Seus Elementos

Adam e Revaz (1997, p. 16) tratam a narrativa como “um tipo particular de organização dos enunciados (escritos, orais e mesmo os não verbais, se se pensar na narrativa de imagens)” e afirmam que existem traços comuns a essas diferentes formas de narrar. A narrativa é entendida como “[...] o produto de uma atividade criativa que opera uma redescritção da acção [sic] humana.” (1997, p. 18). Robert McKee (2006, p.32) também defende que, por mais que a forma da narrativa possa ser alterada, como é possível notar pelas diferenças entre as narrativas em diversas culturas ou mesmo as especificidades que cada meio exige para desenvolver uma história, sua forma essencial, que caracteriza tais obras como história, permanece a mesma.

Segundo Cândida Vilares Gancho (2006, p. 9), enredo, personagem, tempo e espaço são elementos essenciais para qualquer narrativa⁴. “Sem os fatos não há história, e quem vive os fatos são os personagens, num determinado tempo e lugar”. Os elementos apontados por McKee (2006) como característicos das narrativas são semelhantes⁵: estrutura, gênero, personagem e ambiente.

Estrutura da narrativa

McKee entende estrutura como uma sequência de eventos, que são situações que propiciam mudanças nos valores da história. São “[...] qualidades universais da experiência humana, que podem mudar do positivo para o negativo ou do negativo para o positivo, a cada momento” (2006, p. 46) e que geram algum tipo de conflito. A ideia de estrutura explanada por McKee equivale ao conceito que Gancho (2006) fornece de enredo: o conjunto de fatos de uma história – definição essa que vai de encontro à posição dos autores clássicos, que, como ressaltam Adam e Revaz (1997), já defendiam que a narrativa é o relato dos fatos, sejam eles verídicos ou ficcionais. Os dois autores distinguem dois tipos possíveis de fatos: o acontecimento, algo que ocorre devido ao que Adam e Revaz chamam de causa (um evento que ocorre naturalmente), e a ação, que acontece graças à interferência de um agente e envolve uma motivação. Uma narração é, essencialmente, para esses dois autores, uma representação das ações humanas.

O conflito, de acordo com Gancho (2006), pode ser qualquer elemento na história que sirva para criar algum tipo de tensão, colocando a história em movimento e criando expectativa no receptor. Ele desempenha na narrativa, de acordo com a perspectiva da autora, a função de elemento estruturador. Adam e Revaz (1997) também destacam o papel essencial do conflito (ou intriga) como elemento que diferencia uma narrativa de um relato: Como o relato não possui conflito, ao contrário

⁴ A autora cita, na verdade, cinco elementos, sendo o quinto o narrador - afinal, sua obra visa a análise de textos literários. Como o seriado dificilmente recorre à figura de um narrador, opto por omiti-lo nessa lista, deixando para tratar apenas dos casos específicos que surgem no programa, durante a análise.

⁵ Essas diferenças provavelmente se devem ao tema de análise de cada um deles. Gancho trabalha com narrativas literárias, enquanto McKee aborda a escrita de roteiro para cinema.

da narrativa, ele é somente um simples encadeamento de fatos. A narrativa, por sua vez, conta com uma oposição entre a situação inicial e a situação final, sendo essa mudança ocasionada devido a uma tentativa de transformação, que costuma ser um movimento em direção à resolução do conflito.

O nó, termo de Aristóteles, é, para Adam e Revaz (1997), o elemento que altera a situação inicial, criando um conflito. Para o grego, a tragédia pode ser dividida em duas partes:

Dou o nome de nó à parte da tragédia que vai desde o início até ao ponto a partir do qual se produz a mudança para uma sorte ditosa ou desditosa; e chamo desenlace a parte que vai desde o princípio desta mudança até ao final da peça. (2003, p. 66)

Adam e Revaz (1997) incorporam o nó, entendendo-o como o fato que implica mudanças na situação inicial, e o desenlace, a inversão de valores propriamente dita, como partes que constituem uma narrativa. Nesse modelo proposto, a narrativa conta com cinco pontos distintos: situação inicial, nó, ação, desenlace e situação final. Outra perspectiva com relação às partes da narrativa; equivalente à divisão começo, meio e fim; é a que Batteux (ADAM E REVAZ, 1997) nomeia prólogo/exposição, nó e desenlace – o ponto inicial (mundo comum), o caminho (o conflito, que precisa de um antecedente de uma conclusão) e o final (resolução do conflito). Apesar de não haver um uso único para os termos e as divisões serem ligeiramente diferentes, as partes da narrativa são, essencialmente, as mesmas.

Adam e Revaz destacam ainda que é necessário que haja uma unidade entre as ações: não basta que exista apenas uma ordem cronológica entre elas, mas é preciso que exista a relação causa-efeito. Eles citam a definição de Ação Una dada por Aristóteles: um todo com começo, meio e fim, onde as partes são interdependentes e não podem ser reordenadas ou excluídas sem prejuízo para o pleno entendimento da narrativa.

O princípio é o que não vem necessariamente depois de alguma coisa; aquilo depois do qual é natural que haja ou se produza outra coisa; o fim é o contrário: produz-se depois de outra coisa, quer necessariamente, quer segundo o curso ordinário, mas depois dele nada mais ocorre (ARISTÓTELES, 2003, p. 39).

Adam e Revaz (1997) afirmam que a unidade de tempo e do ator (personagem) são requisitos para a obtenção dessa unidade da ação, mas, separadamente, não a garantem. Essa afirmação fica evidente através dos exemplos por eles fornecidos: a unidade de tempo pode ser vista, sem a unidade de ator, em anais; e a unidade de ator pode ser vista, sozinha, em alguns modelos de biografias – que, quando desvinculadas da unidade de tempo, não passam de uma sucessão de eventos isolados, e a narrativa não se concretiza.

Gênero

Outro aspecto característico das narrativas é o gênero, que nada mais é do que uma forma de categorização da narrativa. Cada gênero evoca uma série de conhecimentos pré-estabelecidos no consumidor, o que McKee (2006) chama de convenção de gênero. Essas convenções são elementos característicos do *design* de determinado tipo de história, “[...] são ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros” (McKee, 2006, p. 93). O desafio de um criador de histórias é respeitar essas características particulares do gênero da história narrada e conseguir, dentro desses limites, inovar. É também possível que esses gêneros sejam mesclados, criando novas possibilidades narrativas. Hora de Aventura traz em si diversos gêneros, variando a cada história contada. Deixando de lado o fato de ser uma série de animação, gênero⁶ onde “as leis do metamorfismo universal imperam: qualquer coisa pode virar outra” (McKee, 2006, p. 92), é possível dizer que os gêneros principais da franquia são comédia (devido à forma com que o enredo é desenvolvido) e fantasia.

⁶ Apesar de ser um aspecto técnico, “animação” é também considerado um gênero, conforme exposto por McKee (2006).

Personagem

De forma sucinta, Gancho define personagem (2006, p. 14) como "[...] um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo"⁷. McKee (2006) diferencia o conceito de personagem do de caracterização: para ele, enquanto a caracterização são os traços de aparência e personalidade que são notáveis e podem ser descritos, o personagem, de verdade, só se mostra através de suas escolhas, em especial as realizadas sob pressão. Apenas nesses momentos é que ele finalmente se despe de qualquer pré-conceito, desnudando sua verdadeira essência. Adam e Revaz (1997) também escrevem sobre a possibilidade de se descrever o personagem através de suas ações, mas não necessariamente sob pressão, o que podemos considerar como uma forma alternativa da ideia de caracterização descrita por McKee. Ainda assim, os dois autores corroboram a ideia de McKee ao afirmarem que é justamente nas ações realizadas sob pressão que as reais motivações do agente se tornam claras (até então, as informações podem ser apenas inferidas pelo consumidor).

Robert McKee (2006) destaca que é importante que o personagem passe por mudanças ao longo da história, terminando sua jornada de forma diferente da que começou (o chamado Arco do Personagem).

Citando Vladimir Propp e Algirdas Julien Greimas, Adam e Revaz (1997) trazem as teorias que dizem que existem grandes personagens, arquétipos, essenciais para as narrativas e, portanto, recorrentes nas histórias. Esses arquétipos são “tipos” que realizam uma função narrativa, mas não necessariamente correspondem a um personagem fixo (VOGLER, 1992). Adam e Revaz (1997) também conceituam ator e actante: o ator equivale ao personagem, enquanto o actante é a função do personagem na narrativa. Logo, um ator pode se enquadrar em mais de um actante (tendo, assim, mais de uma função na história), assim como mais de um personagem podem dividir uma mesma função. A definição é similar à concepção arquetípica, onde um único personagem pode ocupar uma esfera de ação (função na história, um papel

⁷ As classificações e caracterizações de personagens serão brevemente explanadas conforme a necessidade, ao longo do trabalho.

arquetípico), várias esferas de ação ou ainda mais de um personagem podem ocupar uma mesma esfera.

Tempo

A ideia de tempo fictício, de acordo com Gancho (2006), está ligada tanto à duração do enredo quanto à época, na linha do tempo, onde o enredo está localizado. A narração pode seguir o tempo cronológico, contando os fatos em ordem de acontecimento. Caso esses fatos sejam narrados de forma desordenada, seguindo o pensamento de um narrador/personagem, o tempo é dito psicológico. Adam e Revaz (1997) afirmam que existem duas temporalidades em uma narrativa: a externa, com relação à narrativa em sua relação com o mundo real (produção, recepção), e a interna, o tempo diegético, o tempo dos fatos na narrativa. Os autores também trabalham com a ideia de duração e velocidade: o tempo da narrativa (externo), tempo necessário para se ler, ouvir, assistir, contar determinada parte da história, não necessariamente condiz com o tempo da história em si (interno) – o autor pode, por exemplo, prolongar-se em fatos importantes e, depois, passar rapidamente por grandes períodos de tempo.

Ambiente

Gancho (2006) conceitua Espaço como "o lugar onde se passa a ação numa narrativa" (p. 23), a delimitação geográfica onde o enredo acontece. Para a autora, o espaço serve para situar os acontecimentos e, invariavelmente, acabam influenciando-os. Gancho (2006) faz a distinção entre o físico - o que ela chama de Espaço - e tudo aquilo que não o é - "[...] um 'lugar' psicológico, social, econômico" (p. 23), denominado pela autora como Ambiente. O ambiente agrega o espaço, mas acrescenta novas camadas a ele, criando o clima da história.

McKee (2006), por sua vez, apresenta uma definição diferente – o autor defende que o ambiente de uma estória [*sic passim*]⁸ é composto por quatro dimensões: período, duração, localização e nível de conflito.

O período é o local, na linha do tempo, onde a estória se encontra. Em Hora de Aventura, seria aproximadamente no primeiro século do quarto milênio.

A duração é o tempo que a estória cobre, o tempo que ela dura no mundo ficcional. No caso de Hora de Aventura, por se tratar de uma história seriada, presente em diversas mídias e por ainda estar em curso, é difícil afirmar com certeza. Possivelmente, tudo ocorre em pouco mais de quatro anos (calculando com base na idade do protagonista, Finn), mas existem episódios que mostram o passado ou o futuro, ou que não têm um lugar bem definido na cronologia, o que dificulta um estabelecimento preciso da duração.

A localização é o espaço geográfico, físico, onde a estória se desenvolve. Hora de Aventura se passa, de forma geral, na Terra de Ooo, um continente do planeta Terra. A localização exata varia em cada história.

O nível de conflito da estória diz respeito às relações sociais, sejam elas entre instituições e indivíduos, entre os próprios indivíduos, entre a sociedade como um todo ou do indivíduo consigo mesmo. "Nível de conflito é a dimensão humana" (McKee, 2006, p. 77). No caso de Hora de Aventura, o nível de conflito se altera a cada história, mas, por auxiliar a caracterizar personagens e comunidades, alguns desses níveis de conflito existentes serão, eventualmente, mencionados ao longo do trabalho.

Outros conceitos

Os autores Adam e Revaz, sobre construção de um mundo para narrativas, trazem o conceito de Mobilhar o Mundo, ou seja, “[...] situar factos [*sic*] (O quê?) num

⁸A palavra estória, considerada um neologismo, serve para diferenciar o termo *story*, narrativa ficcional, de *history*, história como área do conhecimento. Apesar da validade do termo ser debatida há tempos (discussões que se versam sobre a necessidade e sobre as origens históricas da palavra), o termo fora empregado na tradução do livro e assim o mantereí ao longo do trabalho, quando estiver me referindo às ideias de McKee.

lugar (Onde?) e num tempo (Quando?). É dotar indivíduos (Quem?) de um certo número de características” (ADAM, REVAZ; 1997, p. 34). Em geral, essas informações essenciais são apresentadas no começo da narrativa, e seu desenvolvimento deve seguir essas coordenadas dadas inicialmente.

Adam e Revaz (1997) introduzem ainda, seguindo a perspectiva de Platão, os conceitos de mimese como imitação do real (como a inclusão de diálogos que tentam simular o ato verdadeiro de conversar, por exemplo) e diegese como narrativa (a parte da história que é narrada por alguém). Eles apresentam as três categorias de classificação de narrativas formuladas por Platão: narrativas puramente miméticas, puramente diegéticas e as narrativas mistas. Aristóteles também trabalhou esses conceitos, com algumas alterações. Dentre elas, a noção de diegese é ampliada, abarcando qualquer fato transmitido através de um narrador – logo, o que antes era considerado como parte mimética de uma narrativa mista pode ser encarado como simplesmente como diegese, por estar contida ao longo da narração. Como há divergências com relação ao uso dos termos entre os autores clássicos, Adam e Revaz (1997) optam por adotar apenas o termo diegese, entendendo-o como sinônimo de representação de mundo através do texto.

Os dois autores (1997) definem o mundo criado em uma narrativa, seja ficcional ou não, como um universo diegético. Esse universo diegético nada mais é do que:

[...] o mundo singular construído por qualquer narrativa. [...] Sujeito às próprias leis, um universo diegético é povoado de indivíduos (personagens, animais e objetos) que possuem características que não são necessariamente as dos indivíduos similares do nosso mundo real (que serve de referência): os carvalhos e as canas podem falar, pode-se dormir cem anos. (ADAM, REVAZ; 1997, p. 38)

Usando os estudos de Umberto Eco⁹ (ADAM, REVAZ; 1997), os dois afirmam que da construção do universo diegético da narrativa também participa o fruidor, que

⁹ *Lector in Fabula: A Cooperação Interpretativa nos Textos Narrativos*, 1979.

imagina e assimila o universo através do que é ou não dito no texto, suas lacunas, nuances e insinuações.

Apesar de todas as narrativas contarem com um universo diegético, narrativas ficcionais precisam de um cuidado especial na elaboração do cenário da história. A área que se ocupa em elaborar mundos ficcionais é denominada *worldbuilding*.

3 WORLDBUILDING

Principalmente ao tratarmos de ficção especulativa, estilo que engloba gêneros como ficção científica e fantasia (CARD, 1990), é necessário um trabalho intenso de construção de universo, que vai servir para esclarecer o cenário no qual a história acontece e permitir que se crie algo mais profundo e verossímil. A esse processo de desenvolvimento de um universo ficcional dá-se o nome de *Worldbuilding*¹⁰.

O termo já aparece desde o século passado¹¹, sendo usado para a criação de universos em histórias de fantasia e ficção científica desde os anos sessenta. Apesar disso, há uma limitada quantidade de produções a respeito - ao menos sob essa alcunha, já que, indiretamente, o tema é abordado com certa frequência em textos voltados à criação ficcional, por se tratar de um aspecto essencial na criação de narrativas. Sob a nomenclatura *worldbuilding*, grande parte dos escritos é produzida por autores de ficção especulativa. Essas produções costumam ter dois enfoques distintos: ou visam auxiliar a criação de universos ficcionais para romances e contos ou direcionam as orientações para a criação de universos que servirão de base para aventuras de RPG¹². Ainda assim, por se tratarem primordialmente de textos que abordam a criação de mundos ficcionais, grande parte das ideias apresentadas nessas produções pode ser utilizada para analisar criações de mundos ficcionais em outras mídias.

Em uma ficção fantástica, o universo da narrativa é tão importante quanto os personagens ou o enredo (e isso fica especialmente claro em cenários de RPG, pois se

¹⁰ Por vezes grafado *World Building* ou *world-building*, sem alteração de significado.

¹¹ Em pesquisa na internet, alguns sites apontam (trata-se, na realidade, de reproduções de um mesmo texto) uma origem mais longínqua: o termo teria surgido, grafado como "*world-building*", na edição de dezembro de 1820 da *Edinburgh Review* – uma influente revista britânica sobre cultura, que atuou do início do século XIX até as primeiras décadas do século XX (existiram ainda outras duas com o mesmo nome, que atuaram durante o século XVIII, e uma revista nova, que surgiu na segunda metade do século XX). Apesar de a edição citada estar disponível na rede, na pesquisa por mim empreendida, o termo não foi localizado - nem na edição mencionada, nem em nenhuma edição entre janeiro de 1819 e junho de 1821 -, o que me leva a crer que se trata de uma informação equivocada. As edições da revista estão disponíveis em: <<https://catalog.hathitrust.org/Record/011571157/>>. Acesso em: 10 de maio de 2017).

¹² RPG, do inglês, *Role-Playing Game*, é uma nomenclatura que abrange variadas formas de jogos. De modo geral, trata-se de um jogo onde os jogadores atuam como personagens e precisam resolver um desafio proposto por um mestre (a chamada Aventura ou Campanha, que tem duração variável, de acordo com o interesse dos jogadores). A "modalidade" de RPG onde comumente a criação de um universo ficcional vai ser imprescindível é a de RPGs de mesa (que podem ou não contar com livros sobre o jogo - seja sobre o sistema ou sobre elementos do universo onde a aventura se situará).

o mundo onde a campanha ocorrerá não for atrativo, os jogadores logo se desinteressam). Personagem, enredo e cenário são interdependentes, mas se o cenário criado não funcionar por si só, ou seja, independente do enfoque a ser dado ao longo da narrativa, se o universo criado não for atrativo, verossímil, rico em detalhes e com dinâmicas coerentes de funcionamento, a história perde força e se torna artificial. “O personagem mais importante em muitos romances fantásticos é o próprio mundo. Leitores e escritores precisam se imaginar naquele lugar fantástico ou nada parecerá real.” ¹³ (GENESSE, 2012, p.53, tradução nossa).

Além disso, ao criar um universo, o autor entende mais profundamente o ambiente no qual sua história se passa. Ao estabelecer funcionamentos e regras do cenário desenvolvido, a criação passa a ter parâmetros mais claros com relação ao que é ou não possível e plausível dentro daquele universo diegético, além de surgirem camadas de informações que contribuem para que o mundo criado realmente pareça mais orgânico e afaste-se do inverossímil. “A profundidade de seu mundo é muito importante... até essencial. Mundos devem ser tocados, cheirados, vistos, e ouvidos. Cada uma dessas coisas é vital para se criar realidade.” ¹⁴ (KLEIN, 2012, p. 2, tradução nossa).

O processo de criação de um universo ficcional costuma ser um trabalho árduo, mas cujos frutos certamente serão fruídos pelos consumidores das narrativas. Não existem regras fixas, apenas diretrizes: os elementos a serem desenvolvidos pelo autor vão depender apenas da história a ser contada. Enquanto que, para Hora de Aventura, pensar os novos espaços urbanos surgidos a partir de sociedades formadas por seres não humanos é um ponto importante, em uma história de zumbis, por exemplo, que acompanharia a ruína da sociedade como conhecemos, seria mais interessante considerar não como as cidades são concebidas (por se tratar de um modelo atual, com o qual o consumidor já está familiarizado), mas como esse cenário e, com ele, a nossa sociedade, vai sendo afetado conforme o vírus se alastra. As categorias ainda

¹³Citação original: “*The most important character in many fantasy novels is the world itself. Readers and writers have to imagine themselves in that fantastical place or none of it seems real.*” (GENESSE, 2012, p.53)

¹⁴Citação original: “*The depth of your world is so important... even essential. Worlds should be touched, smelled, seen, and heard. Each of these things is vital to creating reality.*” (KLEIN, 2012, p.2)

são as mesmas, cenários urbanos e sociedade, mas são processos de criação bem distintos, pois cada narrativa demanda o desenvolvimento de determinadas particularidades dentro dessas grandes áreas.

Em geral, categorias como cultura, sociedade, biodiversidade, história (como cronologia) e geografia são alguns dos itens que costumam ser pensados por autores de ficção antes de, de fato, iniciarem a produção da narrativa principal. Para Hora de Aventura, por se tratar de um mundo fantástico muito peculiar, temporalmente distante de nossa sociedade, existem consideráveis diferenças entre o cenário criado, a Terra de Ooo, e a nossa realidade.

É importante ressaltar que a construção do universo ficcional é feita para que ele sirva de cenário às aventuras do herói. Não há razão para desenvolver exaustivamente pontos que, por mais interessantes que possam parecer, não terão impacto na história (BAUR, 2012a). O mundo deve ser elaborado para enriquecer a narrativa e não pode eclipsar o enredo principal ou tirar o foco do criador (COOK, 2012). Para o consumidor médio (aquele que não deseja se aprofundar nas minúcias do mundo ficcional), o que importa é o que terá utilidade prática em sua fruição. Jonathan Roberts (2012), falando sobre criação para RPGs, defende que o que realmente importa é que o jogador tenha a sensação de que existe um mundo que fora elaborado em detalhes, mesmo quando ele não for.

Monte Cook acredita que, enquanto o trabalho de *worldbuilding* de um romancista deve se basear na história, única, a ser narrada, seguir seus contornos, um game designer “precisa construir um mundo não para uma história, mas para mil. Ou mais. Um cenário construído para um RPG precisa ser grande, com muita coisa acontecendo” ¹⁵ (COOK, 2012, p. 13, tradução nossa). Podemos considerar a criação de um universo fantástico para uma série transmídia como um meio termo entre as duas formas citadas por Cook: apesar de não existir a possibilidade de transitar pelo mundo criado, como ocorre em um RPG, o que faz com que sempre tenhamos apenas um recorte do todo, é preciso que o mundo criado possa render múltiplas histórias interessantes, que possam se desenvolver ao longo de indefinidos episódios, por várias

¹⁵Citação original: “A game designer needs to build a world not for one story, but for a thousand. Or more. A setting built for an RPG needs to be huge, with a lot going on” (COOK, 2012, p. 13)

temporadas e, concomitantemente, se expandir para outras mídias. Isso faz com que o criador precise pensar em detalhes tudo que envolve sua narrativa principal – mas precisa ir além, estar sempre à frente; quando mais ele conhecer sobre seu universo, melhor.

Pramas (2012), que também escreve sobre *worldbuilding* com um foco maior em RPGs, descreve duas maneiras de se conceber um mundo ficcional: de dentro para fora ou de fora para dentro¹⁶ - sem esquecer que é sempre possível mesclar as formas. A abordagem de dentro para fora vai construindo o mundo ao longo da narrativa, conforme as necessidades vão surgindo. A criação inicia-se em um local restrito e, aos poucos, vai expandindo, até se obter um mundo satisfatório. Já a abordagem de fora para dentro desenvolve ao máximo o mundo criado, em diversas frentes, e só depois introduz a narrativa. A partir da criação de um mundo amplo e superficial, o autor passa a desenvolver área por área, em detalhes. Pramas (2012) também prevê a possibilidade de uma construção mista, tendência que Hora de Aventura parece seguir - mesmo que, de certa forma, a série acabe pendendo mais para uma abordagem de dentro para fora.

Durante a criação do universo ficcional, há de ser considerada a questão da suspensão da descrença. Baur (2012b) afirma que, ao mesmo tempo em que o consumidor de fantasia busca uma experiência nova, que proporcione uma fuga da realidade, ele busca elementos com os quais possa se relacionar, como heróis, arquétipos, mitos conhecidos. É comum que os autores busquem recheiar suas histórias de elementos fantásticos, mas é necessário que isso seja feito na dose certa: cada pessoa sabe até onde está disposto a suspender a descrença para embarcar em uma narrativa. A partir do conhecimento do próprio público, o criador pode buscar a vertente de ficção que mais se enquadra para a sua história. Baur identifica duas tradições de *worldbuilding* em fantasia: os mundos [de fantasias] reais e os de pura fantasia. Dentro dessas tradições, o autor apresenta algumas subdivisões, mas o essencial é que, nos mundos reais, a criação é presa, em algum grau, à realidade, sendo a quantia de elementos fantásticos variável conforme a vertente (indo de leve a moderado, e sempre mantendo seu vínculo com ao real). É comum que se apropriem

¹⁶ No texto original, *Inside Out* e *Outside In*.

de elementos históricos e de mitos reais como fundamento das narrativas. Por outro lado, os de pura fantasia podem ser de fantasia ancorada ou radical (no original, *Wild-Eyed Wahoo Fantasy*): em um, é comum que os modelos usados sejam familiares, mesmo que existem elementos fantásticos e magia (criando estranhamento, mas mantendo a familiaridade); no outro, não há a busca por realismo, sendo a criação mais livre – mundos de puro caos (o que, o autor ressalta, não significa a ausência de regras). O autor também lembra que é sempre possível mesclar os estilos, criando o que ele chama de *Low Fantasy*.

Sobre os mundos de fantasia radical, Baur (2012b) diz que eles “assumem riscos criativos, nem sempre com sucesso, e aguentam um grau maior de zombaria do que as fantasias reais ou as fantasias ancoradas conseguem por causa desses riscos criativos”¹⁷ (p. 28, tradução nossa), além de, costumeiramente, atraírem uma base fiel de fãs, amantes de narrativas “estranhas”. Costumam ser originados do questionamento “e se”, e, graças a isso, se desvencilham mais facilmente da realidade – então o desafio passa a ser tornar o bizarro mais do que real, inevitável (BAUR, 2012b). É nesse grupo de narrativas que eu enquadro Hora de Aventura: apesar de apresentar elementos familiares (com base no real) presentes, é uma narrativa “caótica”, que não busca ser realista, mas sim criar uma experiência diferente do mundo real, mais lúdica e onírica.

Keith Baker (2012) nos lembra da importância de se criar uma justificativa histórica para o cenário presente, mostrando como ela se reflete na história narrada. Dessa forma, torna-se possível dar mais sentido às práticas retratadas na narrativa. Um dos exemplos dados por ele (e reforçado por Jeff Grubb [2012]) é um lugar comum em RPGs: os heróis exploram masmorras para obter, entre outros, itens raros, poderosos, que não podem ser comprados. Porém, pela lógica, as sociedades avançam e as tecnologias também; com isso, correr riscos para obter itens antigos pode não ser tão valioso assim. Contudo, basta que o criador crie um link entre a prática de adentrar masmorras em busca de itens com a história do mundo ficcional: ele propõe a criação de uma civilização perdida, por exemplo, justificando a exploração. Claramente, esse novo fato gera uma série de novas perguntas que devem ser respondidas, mas aí cabe

¹⁷ Citação original: “[They] take creative risks, not always successfully, and they endure a higher degree of mockery than the real fantasies or anchored fantasies do because of those creative risks.” (BAUR, 2012, p. 28)

ao criador se apropriar desse novo conjunto de dados para enriquecer sua história. Grubb também fala sobre a contribuição que a criação de lendas pode dar na história, por auxiliar na construção da cultura de uma sociedade da narrativa (o que está, de certo modo, ligado com a própria história da sociedade).

Seguindo uma linha parecida, Michael Stackpole (2012) afirma que são os detalhes que tornam um mundo ficcional real. Para ele, partindo do “e se...?”, o criador deve pensar em um cenário especial (no original, *a hidden valley setting*) e criar o mundo a partir das respostas que ele der aos questionamentos que surgirem a partir desse local, e, assim, continuar construindo seu mundo a partir de um processo cíclico, formulando perguntas e obtendo respostas, e conectando novos cenários ao primeiro de acordo com a história que surgir, a partir das questões anteriormente levantadas. Esse desenvolvimento a partir do questionamento também pode ser feito a partir de qualquer item ao longo da narrativa – o autor traz como exemplo a imagem atrás das moedas, sua idade e como as pessoas se referem a elas (gírias, expressões); tudo pode acabar mostrando algo sobre a sociedade, sobre a geografia ou sobre a história do mundo criado.

Donald J. Bingle (2012) diz que o “E se?” é a essência do gênero ficção, e defende que a essência do *worldbuilding* é causa e efeito. Ele aponta a inconsistência dos mundos ficcionais como uma grande causa de descontentamento para consumidores de ficção, e ela está ligada à falha na concepção do mundo em termos de causa e efeito. Toda ação possui uma reação e ela precisa ser considerada. O autor aponta que, frequentemente, histórias pós-apocalípticas costumam pular para algum tempo após o cataclismo e acabam não respondendo questões básicas como o que houve com os corpos ou porque não há contaminação residual, por exemplo (BINGLE, 2012). Sem explorar essas questões, além de enfraquecer a narrativa, perde-se uma série de possibilidades que poderiam emergir a partir delas. “Eu devo não apenas contemplar o que poderia acontecer, mas como isso poderia acontecer”¹⁸ (BINGLE, 2012, p. 48, tradução nossa).

¹⁸ Citação original: “I must not contemplate what could happen, but how it could come about” (BINGLE, 2012, p. 48)

Sobre a construção de histórias pós-apocalípticas, Grubb (2012) dialoga, em seu texto, com Baker ao notar que, como essas histórias costumam se passar após uma catástrofe, “esses cenários, desafios, e recompensas todas requerem a existência de civilizações predecessoras¹⁹” (p. 36, tradução nossa). Para o autor, narrativas pós-apocalípticas acabam sempre sobre civilizações extintas – implicando, de alguma forma, que o ápice da civilização ocorreu no passado e que o presente é algo menor, uma sombra.

Outro ponto importante na construção de um universo ficcional é a sensação de movimento: o mundo precisa parecer vivo. Roberts (2012) escreve que “Um bom romance dá pistas sobre os eventos que acontecem *off-screen*.[...] Os trabalhos não vistos por trás da narrativa dão ao mundo profundidade”²⁰ (p. 39, tradução nossa). Cook (2012) afirma que o que chega de forma direta para o consumidor acaba sendo apenas “[...] o que acontece em volta dos personagens principais – só o que eles veem”²¹ (p. 13, tradução nossa). Essa ideia pode ser complementada com a de Aaron Rosenberg (2012), que segue o mesmo princípio de Roberts: para ele, um bom trabalho de *worldbuilding* está ligado ao fato do mundo caminhar por si só, independente do autor – ou seja, enquanto o autor nos apresenta uma cena, nos outros locais do mundo, outras coisas acontecem, sem que ele precise nos mostrar tudo o que se passa. Isso significa que, sim, sempre temos apenas um recorte do todo, mas podemos vislumbrar partes daquilo que está “no escuro” conforme os protagonistas interagem com esses outros personagens, locais, etc. (que não são “seguidos pela câmera”) posteriormente. Para que essa sensação de vida, de movimento, alcance também tudo aquilo que está fora de nosso campo de visão, é preciso que, “quando ele [o escritor] olhar para um outro personagem, outra área, outra história, ela tenha progredido a partir de onde ela foi vista pela última vez”²² (ROSENBERG, 2012, p. 22, tradução nossa). Devemos ter sempre a sensação de que,

¹⁹ Citação original: “[...] these settings, challenges, and rewards all require the existence of predecessor civilizations” (GRUBB, 2012, p. 36)

²⁰ Citação original: “A good novel hints at events that happen off-screen. [...] The unseen workings behind the narrative give the world more depth” (ROBERTS, 2012, p. 40)

²¹ Citação original: “[The worldbuilding that we see is only] what’s going on around the main characters – only what they see” (COOK, 2012, p.13)

²² Citação original: “[...] when he does look upon another character, another area, another story, it has progressed from where he saw it last” (ROSENBERG, 2012, p. 22)

independente do protagonista, os personagens continuam com suas atividades. Elas precisam se refletir nesses personagens em suas novas aparições, afinal, as experiências que ele teve, desde a última vez que foi visto, precisam, de alguma forma, afetá-lo, e, portanto, em sua próxima aparição, ele já não é mais aquele que aparecera anteriormente. Esses eventos que acontecem externamente não precisam, necessariamente, ser mencionados: o importante é que eles possam ser, de algum modo, percebidos. Caso contrário, teremos a sensação de que, ao sair de nosso campo de visão, os personagens “congelam” assim que o protagonista se afasta (ROSENBERG, 2012). Uma forma de solucionar esse problema é pensar no cotidiano dos personagens e suas linhas do tempo, para que fiquem mais claras suas ações e, a partir delas, suas consequências (neles, nos locais, na história). “A sensação de atividade independente [independente do protagonista, do foco da ação] dá ao mundo profundidade e realismo, e também ancora a história para dá-la mais profundidade” ²³ (ROSENBERG, 2012, p. 32, tradução nossa).

Independente da técnica utilizada, o objetivo da construção de um mundo ficcional é dar uma base sólida e fértil para que a história possa se desenvolver da melhor forma possível. É “Criar um lugar que pareça real o suficiente para que se desenvolva uma conexão emocional com ele” ²⁴ (COOK, 2012, p. 16). Se o objetivo na narrativa é envolver emocionalmente o consumidor, um bom trabalho de *worldbuilding* é essencial. Quando o mundo criado é interessante, o consumidor tem vontade de conhecê-lo de forma aprofundada, e busca novas maneiras de estar em contato com esse cenário. É por isso que muitos desses mundos fantásticos desenvolvidos com sucesso tiveram uma recepção tão positiva que acabaram migrando para outras plataformas – criando, assim, universos transmídia.

²³ Citação original: “*That sense of independent activity gives their world depth and realism, and anchors the story to give it more depth as well*” (ROSENBERG, 2012, p. 32)

²⁴ Citação original: “*[And perhaps that’s the most important part of worldbuilding, no matter who does the work.] To create a place that feels real enough to develop an emotional connection to it*” (COOK, 2012, p. 16)

4 HORA DE AVENTURA

Hora de Aventura foi criada por Pendleton Ward, um animador americano. Jogador de D&D desde jovem, sua criação traz diversos elementos desse jogo de RPG, misturado a outras referências como o humor de Os Simpsons e a sensibilidade de Hayao Miyazaki, que também fizeram parte da formação de Ward enquanto consumidor de entretenimento (McDONNELL, 2014).

Em 2005, Pendleton apresentou sua ideia para um desenho animado chamado Hora de Aventura para a Frederator Studios, que estava organizando uma série antológica de animações para a Nickelodeon. Após a ideia ser aprovada, foi produzido o episódio piloto, que, mesmo tendo ficado pronto em 2006, só foi exibido, na Nick, em 2008. Antes mesmo de ser exibido na emissora, o episódio já havia sido indicado ao Annie Award - porém, como não havia sido exibido na televisão, não poderia ser colocado na internet para que os jurados pudessem assisti-lo (devido às regras da premiação). Por isso, o episódio foi exibido pela primeira vez na emissora Nicktoons, em janeiro de 2007, em horário noturno - apenas para que pudessem divulgá-lo online, posteriormente. O vídeo foi um sucesso, obtendo 10.000 visualizações no dia após a divulgação, e, quatro dias depois, já contava com 123.000. Cinco dias após a divulgação, surgiu na internet o primeiro site *fansite*, mostrando que o curta já estava obtendo uma sólida base de fãs (McDONNELL, 2014).

Após o período de exclusividade exigido pela emissora, para avaliar quais das propostas seriam executadas, a Nickelodeon optou por não produzir o show - levando a Frederator a oferecê-lo a outros canais (McDONNELL, 2014).

Ao apresentarem a série à Cartoon Network, a Frederator já tinha a seu favor a existência de uma base de fãs – cujo engajamento podia ser notado através da produção de *fanarts*, que foram utilizadas na apresentação da proposta ao canal. A Cartoon Network se interessou pela série, que começou a ser desenvolvida em 2008, ainda sem a certeza da aceitação, como forma de verificar o real potencial das ideias apresentadas (McDONNELL, 2014).

Após o desenvolvimento do primeiro *storyboard* do episódio O Enquirídio (S01E05), a série teve sua primeira temporada confirmada, com vinte e seis episódios (McDONNELL, 2014).

Na *Pitch Bible* da série²⁵ (documento utilizado para a apresentação de uma proposta de um novo programa), Pendleton já estabelece os pontos principais do show (mesmo que seja possível notar que ocorreram mudanças durante a produção da série): trata-se das aventuras de dois amigos, um velho e sábio cão e um garoto bobo, que quer ser um grande herói. Eles só têm um ao outro, e sempre se ajudam e se divertem com piadas bobas. Vivem numa ilha "traíçoeira" e buscam aventuras para passar o tempo (McDONNELL, 2014).

Finn, o aspirante a herói, salva princesas e luta com magos. Apaixonado por heroísmo, ele protege o bem do mal, pois tem valores, moral, e muita coragem – características do herói tradicional. Contudo, Finn também gosta de coisas de criança, de se divertir quando está à toa e de apreciar a beleza da natureza. O jovem tem um lado sério, mas também um lado bobo. Esses são aspectos inovadores da série: o fato de valorizar o período de lazer, querer abordar o herói para além de seu dever, adentrando na vida privada; e também o fato de reiterar o aspecto infantil de Finn, sem recorrer a uma maturação precoce para enquadrá-lo no padrão comportamental do herói tradicional. Finn não sabe nada sobre suas origens.

Jake é o melhor amigo de Finn, e é como um irmão mais velho (o documento dá a entender que, nessa etapa do desenvolvimento do conceito da série, Finn e Jake ainda não eram irmãos), sempre dando conselhos a ele. Jake é um cão mágico, que pode mudar a forma de seu corpo. Ele é confiante e confiável, e sempre ajuda o garoto. Os dois agem como bobos quando estão juntos. Jake ama música, e toca viola com sua namorada, Lady Íris – já na *pitch bible*, fica clara a tendência do show em valorizar os detalhes sobre os personagens.

A Princesa Jujuba é uma *nerd* milionária apaixonada por aprendizado, em qualquer área ("*from rocket science to turtle farming*" [McDONNELL, 2014, p. 29]). Marceline é uma vampira que vive há centenas de anos, e não respeita convenções

²⁵ Disponível em: McDONNELL, Chris. *Adventure Time: The Art Of Ooo*. Nova York: Abrams, 2014.

sociais. É destemida e meio maldosa, mas tem um estilo muito "maneiro". Ela também ama música. Marceline e Jujuba são rivais em quase tudo. Enquanto Jujuba se gaba de sua riqueza e responsabilidade, Marceline exhibe sua liberdade e imprudência. É interessante observar que desde o princípio existia a intenção de desenvolver algum tipo de relação entre as personagens – algo que, por algum motivo, na série, só começa a ser explorado perto do final da segunda temporada (em S02E20). Marceline parece não ter sofrido grandes alterações desde a concepção da série (com relação ao comportamento), mas a condição financeira de Jujuba não é algo explorado pela série.

O Rei Gelado é um mago de gelo de mil anos de idade, que é uma ameaça a todos, inclusive a ele mesmo. Ele tem problemas sérios – indicação de que seus problemas psicológicos já seriam utilizados nos enredos. Ele usa seus poderes para fins egoístas: gosta de fazer monumentos gigantes dele em poses heroicas (ou sexy) e chora ao vê-las derreter – situação cômica e estranha, que é condizente com o perfil psicológico do personagem que é apresentado durante a série (indicando que não ocorreram muitas alterações no personagem durante a produção). As melhores coisas da vida, como amor e amizade, são negadas a ele por causa de sua personalidade terrível, então ele busca ouro e terras. Suas metas são conquistar reinos vizinhos, expandir seus domínios gelados e conseguir uma esposa a qualquer custo – esse é o único ponto que parece ter sofrido alteração: durante a série, Rei Gelado não parece se importar muito com a expansão de seu território ou com riquezas, focando quase que exclusivamente na obtenção de uma companheira. Rei Gelado odeia a atitude despreocupada e bacana de Finn e Jake, por isso, vive tentando combatê-los - mas, secretamente, sente inveja. Ele os espia e tenta imitá-los.

O Lich²⁶ é a incorporação do mal. Ele não faz monólogos sobre o que vai fazer, ele "vai direto ao ponto", atacando com seu exército de zumbis – é curiosa a opção por destacar o fato de Lich ser voltado à ação, e não à exposição, justamente por esse ser um dos clichês mais criticados em histórias de heroísmo no entretenimento contemporâneo (vilões que ficam extensivamente relatando seus planos ao invés de

²⁶ No original, *King Lich*, algo como Rei "Morto-Vivo" (Lich é uma nomenclatura que se refere a um tipo específico de morto-vivo, que costuma se assemelhar visualmente a um esqueleto, ter poderes mágicos e ser imortal).

executá-los enquanto há tempo). A série também parece ter descartado a ideia de utilizar um exército zumbi para Lich, que, por si só, já é uma grande ameaça no enredo.

Lidar com o Lich é algo sério e perigoso. Felizmente, ele foi magicamente preso em seu castelo há muito tempo – elemento aproveitado tanto na primeira temporada, durante a música de Billy (S01E25), quanto na segunda temporada, com alterações. Mesmo preso, ele continua sendo uma força maligna poderosa, esperando que alguém entre em seus domínios e acidentalmente o liberte. Mesmo Lich sendo o grande vilão previsto pela série, com exceção de uma aparição extremamente breve na primeira temporada, por algum motivo ele só nos é devidamente apresentado em S02E24. A primeira temporada não chega a construir um grande arco dramático, algo que se beneficia com a inserção de Lich na trama (pois ele traz elementos de *backstory* do universo, além de ser uma ameaça mais duradoura, que se expande através das temporadas, criando maior conexão entre elas).

A proposta do programa, que mescla elementos fantásticos com uma abordagem cômica, funcionou bem, o que possibilitou que ficasse no ar, de 2010, até o momento presente. Conforme se desenvolveu, sua narrativa se tornou cada vez mais interessante e complexa, o que possibilitou a expansão do universo ficcional da série para outras mídias: em 2012, a KaBOOM! Studios iniciou uma série mensal de Hora de Aventura em quadrinhos – que teve uma boa recepção e, atualmente, está na edição 70 (Nov/2017). A série em quadrinhos também proporcionou o desenvolvimento de minisséries em HQ, compostas por seis edições cada. Existem, atualmente, oito minisséries em quadrinhos, que costumam ser escritas e desenhadas por artistas diferentes (o que contribui para sempre existirem novidades e certo “frescor” às histórias). Esporadicamente, edições especiais, também em quadrinhos, são lançadas. Em 2013, iniciaram o lançamento de *graphic novels* – histórias completas em uma só edição, em preto e branco. Atualmente, existem 10 *graphic novels*.

Enquanto a série evolui em complexidade, ganhando cada vez mais elementos e profundidade, os quadrinhos trabalham de forma um pouco diferente. As edições mensais trabalham com arcos maiores de história, que englobam de quatro a cinco edições por arco. As minisséries são compostas por seis edições e as *graphic novels* são

individuais. Todas essas narrativas em quadrinhos parecem manter a simplicidade original da série: são leves e divertidas, e fornecem mais histórias para o consumidor fã. Alguns assuntos apresentados superficialmente na série são abordados com mais atenção nos quadrinhos (como a experiência musical de Marceline ou o cotidiano dos guardas banana). Também é uma oportunidade de dar mais destaque a personagens que não aparecem muito no desenho.

As HQs têm liberdade para criar personagens novos – e o fazem com inteligência e sensibilidade, para manter as características do desenho animado. Também conseguem, por vezes, fazer referências à série. Elas proporcionam outros olhares para o universo criado, e acabam funcionando como novos pontos de acesso (mesmo que, provavelmente, as histórias funcionem melhor com quem já está familiarizado com os personagens e com o mundo). Ainda assim, são histórias que funcionam sem a série e que servem como complemento, mas não introduzem ou explicam pontos cruciais da narrativa – esses são sempre trabalhados através do desenho.

O universo da série também fora expandido em livros literários, sendo o primeiro deles a *Enciclopédia Hora de Aventura*, publicada em 2013. A *Enciclopédia de Hora de Aventura* traz informações sobre os personagens e faz menção a muitas das informações apresentadas no desenho, o que reforça a coerência do universo. As informações são apresentadas sob a perspectiva de Hunson Abadeer, o que é uma oportunidade de aprofundar nosso vínculo com um personagem secundário. Em 2015, houve o lançamento de *Adventure Time: The Enchiridion & Marcy's Super Secret Scrapbook!!!* – uma materialização de um item importante do universo ficcional (o Enquirídio), e outro item que nos apresenta alguns detalhes de uma parte importante da grande história (através do diário do Rei Gelado, é possível obter mais informações sobre como ele e Marceline viviam nas ruínas do pós-guerra). Existem ainda jogos de videogames para diversas plataformas, além de produtos de outros segmentos que emprestam os personagens do programa. Tudo isso colaborou para fazer com que hora de Aventura se tornasse uma franquia bem sucedida, e só foi possível devido ao desenvolvimento de um universo diegético interessante e fértil.

5 ANÁLISE

A análise será distribuída realizada em duas etapas: a primeira parte é constituída algumas considerações gerais sobre os cenários da série; a segunda parte é a análise dos episódios da série, onde, através da descrição de algumas cenas, busco compreender a estrutura narrativa e a construção dos personagens e do universo ficcional.

Sobre os cenários

A Terra de Ooo, local onde a história se passa, é um continente mágico. Existe nela uma profusão de biomas, de espécies e de vilarejos, cidades e reinos. É também um local que traz, em si, marcas de seu passado, de sua história.

Como característica geral, é possível notar nos cenários urbanos da série que existiu, em sua composição, alguma inspiração na Europa medieval (BAUR, 2012b). Essa herança pode ter vindo através das referências de jogos de RPG tradicionais, que costumam ter uma versão da Europa medieval fantasiosa como base para seus cenários. A grande maioria das vilas, cidades e reinos que aparecem no desenho são cercadas por muralhas, como o Reino Doce, a Vila Marauder (S01E10²⁷) e o Reino Goblin (S02E14). Alguns locais também parecem, internamente, com as vilas europeias, como a Cidade dos Ladrões (S01E13) e a Cidade dos Magos (S04E24). Existem também semelhanças culturais com a Europa medieval, como a presença de feiras, iguais à que aparece em S02E04, cheias de estandartes. Nesse mesmo episódio, aparece, posteriormente, um menestrel, que canta sobre Finn – e o cavaleiro antagonista diz que a canção, de escárnio, será cantada por gerações (tradições medievais).

Uma característica que permeia a série como um todo é a presença constante de ruínas em diversas partes de Ooo. As ruínas parecem ser tanto de civilizações antigas (mesmo que não fique claro se elas são ou não posteriores à nossa sociedade contemporânea). Como exemplo, é possível citar a Passagem da Pedra Vermelha

²⁷ Utilizo, para citar episódios do seriado, o formado S__E__, sendo S o correspondente à temporada (*season*) e E a episódio (*episode*). Logo, com S01E10 me refiro ao décimo episódio da primeira temporada.

(S02E01), o Lar da Armadura de Zeldron (S02E04). No deserto, em S02E09, é possível ver passarela (como de castelo), barcos e pedras ordenadas no de forma similar ao Stonehenge. Em S02E22, há um labirinto gigante, construído por uma cultura diferente, aparentemente antiga. Grande parte dessas construções trazem signos e estátuas de seres distintos. As masmorras (como S01E18, por exemplo), com monstros e armadilhas, provavelmente estão relacionadas a essas eras passadas (e que são algo herdado diretamente dos RPGs medievais).

Esses locais costumam abrigar itens raros, geralmente envolvendo magia – justificando a busca pelos artefatos antigos - fraqueza que Grubb (2012) aponta em seus escritos. Apesar de não se tratarem, necessariamente, de civilizações perdidas, tudo o que existe são as ruínas deixadas e esses artefatos poderosos. Como exemplo, pode-se citar a Armadura de Zeldron, em S02E04, e o labirinto de S02E22, onde, no final, o sobrevivente tem direito à realização de um desejo. O desenho não costuma criar ligações claras entre as ruínas e a grande história (exceto pelas ruínas de nossa sociedade), mas a existência delas serve para aumentar a verossimilhança e o mistério com relação a Ooo.

Apesar de todas as ruínas de diferentes culturas, Ooo não parece ser "sombra" do passado. Grubb (2012) crê que histórias pós-apocalípticas são sobre civilizações anteriores e, de certo modo, isso é verdade, afinal, a história é uma progressão de eventos e uma coisa sempre acaba influenciando a seguinte. Contudo, Ooo está distante temporalmente da nossa sociedade, e as sociedades “perdidas”, as ruínas de povos desconhecidos, parecem resquícios de um tempo anterior, de culturas ancestrais, antigas. No momento em que a série se passa, a Terra de Ooo é bem organizada e parece estar no auge, e não ofuscada por um passado glorioso (que, quando mostrado, parece corroborar com a ideia de que ele serviu para construir o que Ooo é no momento em que a história se passa, o ápice).

Hora de Aventura apresenta, em seus cenários, elementos que costumeiramente dialogam, de algum modo, com a grande história do seriado (e o faz desde antes de nos revelar qual é essa história). Desde o início é possível ver elementos contemporâneos, geralmente objetos, que costumam estar integrados aos

cenários - o que tem relação com o que Baker (2012) escreve, sobre a importância de existir uma justificativa histórica para o cenário, e da *backstory* se refletir na narrativa. Existem vários exemplos onde é possível evidenciar o bom aproveitamento da grande história (uma realidade pós-guerra nuclear) para compor os cenários. As ruínas submarinas exibidas em S01E16 e a cidade de Bonitopia, introduzida em S03E14 (composta pelo que restara de um *shopping center*), são locais habitados (por animais aquáticos e pelos hyoomans) e que são, basicamente, ruínas de construções humanas do pré-guerra (tendo, inclusive, nas ruínas submarinas, os esqueletos de um casal em um sofá, sentados em frente à televisão, dentro de um prédio). Esses são ótimos exemplos de como a *backstory* do universo pode, e deve, impactar a construção dos cenários.

Figura 1 - Bonitopia



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 14.

Os reinos costumam serem monarquias, governados por um rei ou princesa, enquanto as vilas e cidades nem sempre explicitam a forma de governo. A democracia existe, mas não é comum: aparece pela primeira vez na Aldeia Espeto, S01E26, aldeia que possui um prefeito. Mesmo não acompanhando de perto as tramas políticas, temos a sensação de que cada Reino possui um funcionamento próprio (dialogando com Roberts [2012], existindo ou não funcionamentos particulares concebidos em detalhes, a sensação de detalhamento é o que realmente importa).

O Reino Doce parece ser um local extremamente amigável, onde tudo é bom e a princesa zela por todos. É, em partes, verdade; contudo, o sistema de vigilância do reino é quase opressivo - em S04E20 podemos ver uma sala de segurança, onde dois guardas banana assistem, em monitores, imagens de câmeras espalhadas pelo reino, inclusive dentro do quarto dos cidadãos doce.

O Condado Limão e o Reino de Fogo (quando o Rei de Fogo está no comando) são governados por tiranos, assim como era o Reino Goblin – local onde o monarca segue protocolos exaustivamente minuciosos (S02E14). Ao longo da série, é possível notar mudanças nos governos dos reinos, aumentando ainda mais a sensação do mundo “caminhar por si só” (ROSENBERG, 2012): no Reino Doce, há uma eleição ilegítima que depõe Jujuba (S06E42) e leva ao trono o Rei de Ooo – que quase leva o reino à ruína. No Reino de Fogo, a Princesa de Fogo toma o poder (S05E47) e as coisas parecem ficar melhores, assim como no Condado de Lemongrab, onde, após o surgimento de Lemongrab III (S05E51), os maus tratos que o povo limão sofria (nas mãos do tirano Lemongrab II) parecem acabar, o que afeta o ambiente como um todo (GANCHO, 2006), das formas de organização e produção até a própria decoração do espaço.

Os cenários apresentados são ricos e diversos, e são transformados, assim como transformam constantemente a narrativa do desenho, das mais variadas formas (GANCHO, 2006).

Narrativa

A narrativa de Hora de Aventura tem como base os jogos de RPG tradicionais, e traz um herói e seu escudeiro vivendo aventuras em um mundo fantástico, cheio de criaturas e masmorras, prontos para completarem desafios e salvarem princesas. A série se apropria de forma humorística desses clichês que o gênero fantasia proporciona para compor suas histórias. O uso desses elementos familiares vai de encontro com o que Baur (2012b) diz que deve ser feito em histórias de ficção

especulativa – pois, assim, mesmo com a estranheza gerada pelo novo universo apresentado, o espectador ainda tem alguma familiaridade com o que é apresentado.

Um dos trunfos da série é a mescla entre os elementos cômicos, a zombaria (aproveitando clichês de diversos tipos), com o estranho, elementos "bizarros" - que vão desde a concepção do espaço e dos personagens (seres doces que vivem em uma cidade feita de doce) até nas situações testemunhadas (mágico vira pássaro do avesso [S01E20], vaca com rosto das tetas [S02E05]) - características de um mundo fantástico radical (BAUR, 2012b). Conforme sua categoria, a série não deixa de arriscar em seus episódios (e, por isso, nem tudo funciona), chegando a testar os limites da suspensão de descrença de seus espectadores (como, no meu caso, ocorreu com o Elefante Psíquico de Guerra Pré-Histórico [S02E22]).

Outra característica de Hora de Aventura é a existência de elementos sombrios sob a apresentação “fofa” do desenho. Isso é evidente, principalmente, com relação aos cenários, onde sempre podemos ver, apesar dos personagens simpáticos e cenários lúdicos, ossos e crânios no chão. No final do S01E01 temos um exemplo do sombrio durante a cena em que os cidadãos doces comem as entranhas dos zumbis, que também eram cidadãos doces, e, por isso, as entranhas têm um sabor agradável - ou seja, trata-se de uma cena de canibalismo. Starchy, um dos personagens, chega, inclusive, a dizer que “corpos são uma delícia” (S01E01). Apesar da morbidez do conteúdo, a cena é leve e tudo é apresentado de forma lúdica. Esse é um dos riscos criativos que é possível em mundos de fantasia radical (BAUR, 2012b). A série consegue abordar temas sérios e densos, apresentando-os “diluídos” em enredos cômicos: em S04E13, por exemplo, episódio que mostra a história da Princesa Biscoito, retrata cárcere privado, tentativa de suicídio e questões de gênero (pois a Princesa Biscoito é um homem).

A valorização do dia a dia de Finn e Jake, mostrando eles em situações banais, é mais uma marca do desenho.

As grandes aventuras narradas em cada episódio, a enormidade dos desafios (o fim do cosmos, um fim ardente para o planeta), contrastam com

as discussões mundanas sobre roupas íntimas limpas, ou bacon como um grupo alimentar em si.²⁸ (TORO, 2014, p. 11, tradução nossa)

Esses são elementos que não são comumente explorados, e que dão a sensação de vida aos personagens. A valorização da vida comum transparece em diversos momentos, como quando Jake e Finn vão admirar o lago após aventura (S01E21); quando Finn faz lista de coisas para fazer com Jake em dia chuvoso (S01E23); quando Finn e Jake conversam sobre coração de demônio – um assunto aleatório (S01E11). Ela também se estende, eventualmente, a outros personagens, como em S01E24, quando vemos o Rei Gelado montando quebra-cabeças na cama, e, em S01E15, quando ele aparece lendo uma revista de título XOXXL, que tem um sutiã na capa (possivelmente remetendo a uma revista pornográfica).

Este é, a meu ver, um de seus pontos fortes: a exibição de cenas e diálogos que, a princípio, seriam desnecessários (a não ser pelo apelo cômico), criando uma sensação maior de realidade, como acontece em S02E08, por exemplo, quando testemunhamos uma conversa banal, quase vulgar, entre os guardas cristal, sobre precisar fazer necessidades fisiológicas, similar ao episódio S04E05, quando um demônio diz ter prisão de ventre e ter o hábito de defecar no acampamento por causa de sua timidez. Sobre o programa, Toro escreve: “Solidão, perda, a impossibilidade do amor, ou a pureza de um bom movimento intestinal são igualmente importantes” (2014, p. 10, tradução nossa²⁹).

Essas são algumas características marcantes da série, que se mantêm ao longo de sua trajetória (são marcas idiossincráticas). Isso não significa que o desenho se manteve homogêneo em seu desenvolvimento. Segundo minha perspectiva, o desenho possui dois momentos, cuja divisão não é bem marcada, mas que parecem ter fluído, de um para outro, em um processo orgânico. O primeiro momento é de

²⁸ Citação original: “[...] *The grand adventures narrated in each episode, the enormity of the stakes (the end of cosmos, a fiery end to the planet), contrast with the mundane discussions of clean underwear, or bacon as a food group in itself*” (TORO, 2014, p. 11).

²⁹ Citação original: “Loneliness, loss, the impossibility of love, or the purity of a good bowel movement are equally important” (TORO, 2014, p. 10).

maior simplicidade narrativa³⁰, personagens mais planos e um mundo mais plano e variado. Já o segundo momento é marcado por uma narrativa e por personagens mais complexos, e por um mundo mais coeso. A transição parece ocorrer na terceira temporada³¹ (estando bem consolidado na temporada cinco), mas o processo foi gradual e, por isso, já começava a avançar desde a primeira temporada, de certa forma.

Hora de Aventura parece seguir uma abordagem de *wordbuilding* que funciona, majoritariamente, de dentro para fora (PRAMAS, 2012). Alguns cenários parecem ter sido pensados com algum cuidado maior, como o Reino Doce, o Reino Gelado e a Casa na Árvore, mas, ao longo das narrativas, a série vai constantemente acrescentando novos espaços (espaços como vilas e aldeias que servem como cenário pontualmente, aparecendo uma ou duas vezes, no máximo - o que me leva a crer que foram criadas apenas para o episódio, para criar uma narrativa pontual, sem um grande trabalho prévio de concepção, algo mais holístico como a abordagem de fora para dentro). Conforme a série avança, alguns dos cenários passam a se tornar cada vez mais “palpáveis” (como o Reino Doce, que vai ganhando novos espaços) e novos lugares, aparentemente pré-concebidos, começam a surgir (como o Reino de Fogo e as Ilhas). Parece se tratar de um processo misto, mas que, por se desenvolver e se ampliar com o tempo, pende para o desenvolvimento de dentro para fora.

Esse processo de construção gradual pode explicar a diferença existente entre a temporada inicial e as temporadas finais. Outro fator que deve ter contribuído para essa mudança, e que confirma o desenvolvimento de dentro para fora, é a entrevista que Ward deu ao USA Today, publicada em 2012, onde ele revela que o rumo do seriado foi alterado com o episódio Hora de Negócios (S01E08). No episódio, um grupo de executivos aparece na praia, congelados em um iceberg. Graça a esse episódio, eles decidiram criar para a Terra de Ooo uma *backstory*: não seria mais simplesmente uma

³⁰ Ressalto que, apesar da simplicidade narrativa, as características essenciais do desenho, como o uso do humor e a mistura entre o *nonsense* e o bizarro, estão presente desde o início, fazem parte de sua identidade.

³¹ Vale lembrar que o universo ficcional de Hora de Aventura foi expandido em outras mídias: o primeiro produto que iniciou essa expansão foi a série em quadrinhos, que ela só foi lançada no final de 2011 – quando a série de televisão já estava em sua terceira temporada, e já podia proporcionar a uma nova mídia uma bagagem mais consistente para ser aproveitada (o que corrobora com a ideia de que já estava passando para esse segundo momento, de complexidade).

terra mágica – seria um mundo pós-apocalíptico³². Demora algum tempo para que essa mudança cause impacto nas histórias narradas, mas, apesar disso, desde a primeira temporada já é possível perceber objetos contemporâneos pela paisagem, às vezes sucateados, às vezes sob camadas de vegetação ou parcialmente enterrados, ou até mesmo integrados ao cenário como mobília – sendo uma manifestação da história passada no presente (BAKER, 2012). Não há, no princípio, explicações para a existência desses itens nas paisagens, o que é o suficiente para levantar questionamentos e interesse por parte do espectador.

Por acompanharmos, na maior parte do tempo, Finn e Jake, muito do que vamos conhecendo sobre o mundo e os personagens nós acabamos descobrindo concomitantemente aos heróis. É interessante notar que, conforme a série vai ficando mais complexa, o protagonista também vai envelhecendo. Não existem dados fortes o suficiente para afirmar veementemente, mas é possível que exista, não necessariamente de forma previamente planejada, uma sincronia entre a evolução do desenho e o envelhecimento de Finn, já que é com ele que conhecemos esse mundo onde ele vive. Partiríamos então da visão mais infantil e simplista de um Finn de 11 anos, que só vê diversão e o encanto do mundo fantástico, e progrediríamos até uma forma mais adulta de perceber a realidade, conforme ele vai envelhecendo – justificando o aparecimento cada vez mais frequente de elementos sombrios na história, de relacionamentos mais complexos entre personagens (como a conturbada relação com o pai, suas experiências românticas e sua depressão após o término do namoro) e elementos de cunho sexual (como o sonho que Finn tem em S05E30 com a Princesa de Fogo, que parece ser uma analogia a um sonho erótico). Como, em parte dos episódios centrados em outros personagens, a forma narrativa e, com ela, de certo modo, a realidade são alteradas (com Refri, vemos o mundo como um filme de detetive [S05E43]; com Lemonhope, elementos psicológicos estão sempre intervalados à narrativa de suas ações [S05E50]), acreditar que a complexidade do mundo é

³² Fala de Ward: *"I never planned it – I just saw this world as a magical place. The show developed organically – someone would add an element to the world, and it would stick. At some point, we did an episode about businessmen rising up from an iceberg at the bottom of a lake ("Business Time") and that made the world post-apocalyptic, and we just ran with it"*. Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/popcandy/2012/11/01/adventure-time-creator-talks-80s/1672583/>>. Acesso em: 18 de nov. de 2017.

causada pelo amadurecimento de Finn não é uma hipótese descabida (mas também é de difícil comprovação, visto que existem outros episódios centrados em outros personagens em que a realidade não parece sofrer grandes alterações, o que leva a crer que talvez tenha sido apenas uma consequência do processo criativo no modelo *inside out*).

Figura 2 - Sonho (erótico?) de Finn



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 5, Episódio 30.

Durante a fase inicial, principalmente na primeira temporada, temos narrativas que são praticamente isoladas: os episódios não dialogam entre si e, por isso, não há, necessariamente, uma noção de tempo bem estabelecida. A não ser pela ordem de exibição, não fica clara a existência de uma cronologia entre as aventuras exibidas. Isso é algo que vai de encontro com o modelo de série com episódios autônomos, comuns em desenhos animados, onde os episódios podem ser assistidos em qualquer ordem, sem prejuízo (justamente por não haver uma continuidade bem marcada). Cada episódio traz uma situação que é resolvida completamente em si, sem gerar nenhum tipo de reverberação futura (a princípio) e sem abrir novas possibilidades de desenvolvimento da grande história. Essa independência entre as histórias tornam o programa menos complexo justamente por não exigir do espectador nada além daquilo que é apresentado dentro daquela aventura.

A primeira temporada parece ter servido para estabelecer o estilo narrativo e apresentar o universo e os personagens, que vão se desenvolvendo aos poucos – ela estabelece as diretrizes, o tom, e as temporadas seguintes fazem a narrativa evoluir seguindo suas coordenadas: "Que o mundo seja realista ou maravilhoso, real ou irreal - isto é, próximo ou afastado do nosso mundo de referência -, ele não escapa aos constrangimentos do início" (ADAM; REVAZ, 1997, p. 35).

Finn é um garoto humano que, na primeira temporada, tem “quase doze anos” (S01E04). A princípio, é o único humano que existe em Ooo. Ele vive com Jake, o cão, na Casa na Árvore, e os dois são heróis que buscam aventuras.

Finn já é um herói quando a série se inicia - então não há o arco da Jornada do Herói, ao menos não utilizado da forma tradicional (um escolhido que passa por uma missão e atinge a glória). Finn é o modelo clichê de herói: bondoso, sempre pronto para ajudar quem precisa, seguindo as normas (código de honra), colocando o dever na frente de sua própria vontade (auto sacrifício) e buscando justiça. Sua correção moral é explorada exaustivamente, como é de se esperar. O interessante, no entanto, são as ocasiões em que ele acaba "deslizando" e fazendo coisas "incorretas", fugindo do maniqueísmo que, à primeira vista, parece existir – por mais que ele sempre acabe, eventualmente voltando para o caminho virtuoso.

Em S01E19, por exemplo, o garoto acerta, acidentalmente, uma poção em Jujuba que a deixa verde e meio careca. Ele quer contar para ela o que aconteceu, mas não consegue: ela diz que odiaria para sempre o culpado e diz que Finn é seu “querido e perfeito campeão”. Ele fica incomodado – em contrapartida, Jake não parece ligar (indicando uma conduta moral duvidosa). Finn não consegue prender o Duque, pois vê que ele é uma boa pessoa. Então ele tenta criar uma situação para que ninguém seja punido - mas, quando seu plano dá errado, ele acaba confessando, para que o Duque das Nozes não acabasse preso injustamente. Apesar de ter medos e considerar não assumir seus erros, sua virtude acaba falando mais alto. Em S01E24, quando Rei Gelado está preso e ele e Jake o supervisionam, Finn trata-o de forma agressiva, por estar em uma situação superior, e o faz mesmo sem saber o que Rei Gelado fez de errado (sendo que diz ser inocente). Porém, após pensar sobre a situação, percebe que

está equivocado, liberta o Rei Gelado e se prende em seu lugar (como autopunição pelos seus atos). Como Adam e Revaz (1997) defendem, o personagem se mostra através de suas escolhas. Finn se mostra humano, verossímil, ao agir de forma “incorreta”, seguindo um impulso natural (seja ao tentar escapar da culpa ou ao sentir-se poderoso em uma situação de superioridade), e se mostra correto ao reconhecer seu erro e se redimir.

Finn, diferente do herói “perfeito”, tem traços humanos: ele erra, sente medo, se estressa, tem inseguranças. Em S01E24, para conseguir os urros de dor do Rei Gelado e salvar o povo doce, Finn o engana, fingindo que morreu - brinca com os sentimentos dele (uso de métodos não ortodoxos e moralmente questionáveis). Rei Gelado, por sua vez, não demora para se livrar do corpo de garoto, que fica bem chateado: diz ter sido muita maldade ter sido largado tão rapidamente – expressando o anseio humano por ser importante na vida de outrem, por ser insubstituível. Em S01E07, Finn sente ciúmes da interação de Jujuba com Ricardio. Finn tem uma atração platônica por Jujuba. Mesmo não sendo um elemento inovador (o herói apaixonado pela princesa), não deixa de ser uma ferramenta que ajuda a construir alguma profundidade psicológica para o personagem. A exibição desses sentimentos nos episódios o torna mais real, afinal, “Os Heróis devem ter qualidades, emoções e motivações universais que todo mundo já tenha experimentado uma vez ou outra [...]” (VOGLER, 1992, p. 55).

O garoto tem uma relação de amizade intensa com Jake, que também é seu irmão adotivo (Finn foi criado pelos pais de Jake). Além do fato de morarem na mesma casa e estarem sempre juntos, existem momentos em que essa amizade é demonstrada de forma mais significativa nas ações de Jake (ADAM, REVAZ; 1997): Quando Finn quer ficar sentado, gemendo de tristeza (S01E25), Jake senta-se ao seu lado e geme junto, numa demonstração de companheirismo. Quando Finn fica chateado pelo Rei Gelado ter largado seu corpo morto rapidamente (S01E24), o cão diz que apertaria seu corpo “por um zilhão de anos” e, em seguida, pega Finn e sai, fingindo se lamentar, para alegrar o amigo.

Jake é um cão mágico, que pode alterar a forma de seu corpo. Ele é o fiel escudeiro, sendo, da dupla, o responsável pelo apelo cômico. Assim como Finn, Jake também possui traços humanos que o tornam verossímil: ele tem medos, sente ciúmes, tem hobbies. Em S01E09, Jake parece estar iniciando um relacionamento com Lady Íris, uma iriscórnio – indicando a existência de uma vida amorosa – valorização dos detalhes como fonte de verossimilhança (STACKPOLE, 2012).

Jake, ao contrário de seu parceiro, tem várias falhas de caráter: ele é orgulhoso e não aprende as lições, é preguiçoso e impulsivo - em S01E14, o cão come, sem autorização, doces do quintal de uma bruxa e culpa seu subconsciente; em S01E13, Jake acaba roubando um par de botas sem se dar conta. Jake é o contraponto à figura moralmente correta do herói: em S01E19, por exemplo, ele convence Finn a não contar a verdade para Jujuba (que Finn é o culpado por ter jogado uma poção que desfigurou a princesa) e culpar um inocente, o Duque das Nozes. Apesar de todas as falhas, Jake é um personagem carismático. “Fraquezas, imperfeições, cacoetes e vícios imediatamente tornam um Herói ou qualquer personagem mais real e atraente” (VOGLER, 1992, p. 59).

Entre os personagens secundários mais relevantes está a Princesa Jujuba, a governante do Reino Doce, o reino mais importante para o enredo da série. Ela tem aparência de uma jovem de dezoito anos, e é feita de chiclete.

Desde o S01E01, Jujuba é apresentada como cientista, e sua inteligência só é reforçada ao longo da série – mesmo que seus experimentos nem sempre acabem dando certo. Como governante, Jujuba busca o melhor para seu povo e se preocupa genuinamente com o bem-estar deles (preocupação que fica evidente em momentos de dificuldade [McKee, 2006]), sendo capaz de atos questionáveis para garanti-lo. Em S01E24, Jujuba diz que Finn e Jake devem “desovar” o “nojento” Rei Gelado na masmorra do Castelo Doce, e mandou-os em uma missão para sequestrarem-no. Ela é chamada para comparecer ao salão - indicando que existem acontecimentos paralelos³³ (ROBERTS, 2012) -, mas diz a Finn e a Jake para fazerem Rei Gelado “urrar de dor” (quer que eles torturem-no). Jujuba ficou irada porque Rei Gelado acabou

³³ Posteriormente é revelado que o povo doce está sendo tratado no salão, explicando o porquê de terem chamado a Princesa e dela ter ido, mesmo sabendo da importância do que seria realizado.

congelando os habitantes do Reino Doce. Ele acabou espalhando uma doença pelo reino, sem ter a intenção, três dias antes, ao tentar fazer nevar para a Princesa. A cura depende dos urros do Rei. Ela havia ido até ele para pedir ajuda, mas ele não cooperou: isso explica o método violento (sequestro e tortura - tudo para salvar seu povo) e a raiva que ela sente pelo Rei Gelado (por ele não tê-la ajudado). O descontrole emocional da princesa é grande: ao ser chamada para ir ao salão, ela vira, irada, uma pequena mesa. Quando vai à masmorra e vê que Finn e Jake libertaram o Rei Gelado, ela vira outra mesa, baba de raiva e levanta Finn pela gola da blusa. Esses ataques explosivos demonstram a preocupação que tem pelo bem estar do seu povo e a pressão que sente: Jujuba chega a chorar ao contar o que houve com seu povo, após seu plano fracassar. Quando Finn e Jake conseguem os urros, Jujuba fica tão feliz ao ver o povo doce melhorar que tem um ataque e desmaia. Essas manifestações de seus sentimentos em pequenos atos explosivos e palavras agressivas dão mais realismo à personagem.

Figura 3 - Jujuba virando a mesa, raivosa



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 1, Episódio 24.

Jujuba busca fazer tudo o que está a seu alcance para garantir a integridade do reino. Porém, ela não é transparente em sua política de governo, como é possível notar em S01E01, quando ela opta por esconder informações essenciais (ataque de zumbis) para não provocar ataque histérico das massas.

A Princesa costuma ser justa, mas, por vezes, seu emocional afeta suas tomadas de decisão como soberana – algo que a torna crível. Isso fica evidente em S01E19: Jujuba diz odiar o Duque das Nozes, afirmando que ele “sempre foi um cara mal” – sendo que seu ódio é motivado apenas pelo fato dele sempre acaba com o estoque de pudim do reino. Quando Jujuba é atingida por uma poção que a deixa deformada, ela nem investiga: culpa o Duque imediatamente. Ela acaba se mostrando vingativa e rancorosa: manda Finn e Jake trazerem-no “para a fria justiça da masmorra”, diz que nunca perdoaria quem fez o que fizeram com ela (ela acabou ficando verde e meio careca, por causa da poção). Posteriormente, quando descobre que o Duque tem uma doença que o faz comer pudim descontroladamente, ela expressa piedade e o perdoa, mas é apenas atuação - diz a Finn que não acredita em uma palavra dele, indicando que ela é capaz de ser falsa, se necessário. Com esse episódio, é possível perceber que, apesar de ser costumeiramente benevolente, Jujuba não é tão racional quanto tenta parecer. Nessa primeira temporada, em especial, Jujuba tem consideráveis momentos de descontrole, algo que, posteriormente, torna-se cada vez mais incomum.

Apesar de Jujuba ser, por vezes, a princesa em apuros, ela não é tão frágil como pode parecer: ela é quem salva Finn e Jake na masmorra, em S01E18 (inversão de papéis); No S01E19, ela é quem coloca o Duque das Nozes para fora do reino, mesmo tendo um exército de Guardas Bananas. No S01E24, ela mesma coloca manoplas para bater no Rei Gelado. Essa mudança com relação às histórias tradicionais (BAUR, 2012b), onde as princesas são sempre passivas, torna Jujuba – e grande parte das outras personagens femininas – muito mais interessante e admirável.

Outro personagem importante para a história é o Rei Gelado, um mago que tem poderes de gelo, graças à sua coroa (S01E24). Ele vive no Reino Gelado com seus pinguins. Ele é meio “pirado”, emocionalmente instável (às vezes, parece ter ansiedade e depressão). Finn classifica-o como um vilão menor (S01E07). Como hobbies, Rei Gelado toca teclado e bateria (S01E03), malha e também gosta de jogos (S01E15) – valorização de detalhes na composição (STACKPOLE, 2012).

Rei Gelado vive sequestrando princesas, pois quer se casar com alguma delas – um dos indicadores de sua fragilidade psíquica. Sua concepção de amor é sufocadora e possessiva: em S01E07, ele expressa seu desejo de que Jujuba case com ele e viva na masmorra dele para sempre. Apesar de gostar da maior parte das princesas, Jujuba é sua favorita: Ricardio, o vilão que quer roubar o coração de Jujuba para casar com ele (S01E07), é, na verdade, o coração do Rei Gelado (de certo modo, ele expressa o sentimento do Rei).

Rei Gelado é um ser constantemente insatisfeito com sua vida (diz que ela é “mais ou menos”, em S01E24). Ele é solitário e tem baixa autoestima, se importa muito com opinião alheia e tem alta necessidade de aceitação, mas também tem dificuldade com relacionamentos – talvez devido às constantes mudanças de humor e desequilíbrio emocional.

Em S01E15, Rei Gelado conserta NEPTR (um robô criado por Finn para jogar tortas) com seu raio e acaba criando apreço por ele. Quer toma-lo para si como filho, para que ele continue a “tradição de raptar donzelas”. O Rei diz querer um filho melhor do que ele, para que consiga “vencer onde ele falhou”. NEPTR acaba escolhendo ficar com Finn, e Rei Gelado ameaça tirar a vida dele (mostrando que ele pode ser agressivo e não gosta de ser contrariado), mas Finn o impede, fazendo-o desmaiar. Ainda inconsciente, Rei Gelado se vê com NEPTR observando um pôr do sol. NEPTR pergunta se eles vão roubar princesas, e o chama de “Papi”. NEPTR diz que o ama “pra sempre”, e Rei Gelado o abraça – demonstrando sua extrema carência de afeto (ADAM, REVAZ; 1997).

Figura 4 - Sonho de Rei Gelado com NEPTR



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 1, Episódio 15.

Aparentemente, Rei Gelado nunca teve um amigo (S01E24). Mesmo com Finn o vendo como inimigo e o tratando mal, Rei Gelado parece nutrir esperança de se tornar amigo dele. Apesar disso, em S01E24, quando Finn finge morrer, Rei Gelado grita de dor por ter perdido um amigo, mas logo volta a ser frio e manda Gunter tirar o corpo dali - outra amostra de sua rápida mudança de humor, além de indicar falta de consideração real pelas pessoas (como se o que importasse fosse o que elas o fazem sentir, e não elas de fato). Ele também mostra esse lado desprovido de consideração em S01E17, dessa vez com relação a seus pinguins, quando, para capturar Finn, o Rei usa um deles como distração e, para isso, o congela – não hesita em sacrificá-los em prol de seus desejos, usa-os como lhe convém (McKee, 2006).

Durante a primeira temporada, Rei Gelado é apresentado como um vilão. Apesar de todas as nuances psicológicas que ele apresenta, ele quase sempre acaba fazendo algo maldoso, minando nosso sentimento de compaixão. No episódio S01E17, por exemplo, logo após começarmos a nos afeiçoarmos por ele - pois vemos ele se divertindo com Finn e Jake, de forma amistosa e genuína -, o Rei, agitado, cria uma bolinha de neve, dá vida a ela (ela fica sorridente, simpática) e, em seguida, joga-a no chão, a destruindo (nos lembrando de seu desequilíbrio e de sua maldade).

Marceline, por sua vez, aparece pela primeira vez em S01E12, onde se apresenta como Rainha dos Vampiros. Por ser vampira, ela bebe sangue, mas ela gosta mesmo é da cor vermelha (então costuma chupar apenas a cor, de qualquer objeto – S01E22). Ela pode voar e mudar de forma (normalmente vira algum tipo de monstro). Ela se machuca quando exposta ao sol, mas diz que até gosta: “Me lembra de quando eu ralava os joelhos e a minha mãe passava remédio” (S01E22) – detalhe que a torna mais real (STACKPOLE, 2012). Quando é exposta ao sol diretamente, sua pele queima instantaneamente. Ela tem uma forte ligação com a música: toca um baixo machado, canta e compõe suas próprias canções.

A vampira aparece somente em dois episódios na primeira temporada. Em S01E12, ela diz que esteve viajando pela Terra de Ooo. No passado, morava na Casa na Árvore e, por isso, expulsa Finn e Jake do local. Em música (S01E12), Marceline diz que não é malvada, mas que tem mil anos e não sabe quando está certa ou errada. Quando Finn a enfrenta, ela se diverte: diz que não brigava daquela forma há anos. Chega a dar um beijinho nele, iniciando um período de amistosidade. Ela diz que achou Finn e Jake durões, e gostou - por isso, dá a Casa da Árvore de presente para eles. Em S01E22, Marceline faz uma espécie de pegadinha: engana Finn para que ele seja seu criado. Além de colocar Finn em situações de desconforto moral para o garoto, ela também se diverte assustando Jake, exibindo seu lado sádico (ADAM, REVAZ; 1997). Apesar de tudo, mesmo com sua forma controversa de se divertir, ela não chega a ser uma vilã – ela é neutra, de conduta caótica. Em ambos os episódios, Marceline se mostra poderosa e potencialmente perigosa.

Todos esses personagens se enquadram em algum “tipo” pré-estabelecido (BAUR, 2012b) - o mago malvado, a princesa bondosa, o herói íntegro, o escudeiro engraçado e fiel (pícaro), a personagem “camaleão” (VOGLER, 1992) -, mas, em suas ações, conseguem ir além do estereótipo. Se o personagem se mostra através de suas ações (ADAM, REVAZ; 1997), fica claro que há, neles, mais complexidade do que se pode supor em um primeiro momento, afastando-os dos clichês tradicionais. Muitas vezes essas atitudes peculiares ocorrem justamente devido às suas reações emotivas frente às adversidades (McKEE, 2006).

Finn e Jake guiam a história, durante toda a série. Porém, nesse primeiro momento, eles permanecem “sob os holofotes” em todos os episódios, que costumam mostrar apenas seus feitos heroicos pontuais, sem tecer ligações com alguma uma história maior (não necessariamente um arco narrativo contínuo, mas com relação à história do universo ficcional). Finn e Jake passam por aldeias e reinos diferentes, resolvem os problemas que surgem e voltam à sua rotina, sem que seus atos desencadeiem qualquer tipo de consequência futura. Ao longo da série, Finn tem poucos momentos onde sofre algum tipo de transformação, podendo ser classificado como um Herói Catalisador³⁴, que, segundo Christopher Vogler, é uma figura que realiza feitos heroicos, mas não sofre mudanças, “porque sua função principal é provocar transformações nos outros” (1992, p. 65). As primeiras alterações mais contundentes em seu arco só começam a ocorrer a partir do final da terceira temporada.

O fato de não existirem episódios centrados em personagens secundários não é algo ruim, mas é apenas um indicativo de que, até então, o mundo e os personagens secundários ainda não eram fortes o suficiente para sustentar uma narrativa inteira sem a presença de Finn e Jake como “mediadores”. Os outros personagens importantes, como a Princesa Jujuba, o Rei Gelado e Marceline, aparecem apenas como secundários, e passam a ganhar espaço nas temporadas posteriores. Enquanto Jujuba e Rei Gelado aparecem esporadicamente e demonstram através de suas personalidades e ações (ADAM, REVAZ; 1997) que existem neles alguma profundidade, Marceline aparece pontualmente e é retratada de forma rasa - como os outros personagens secundários dessa temporada, que acabam não tendo espaço para se desenvolverem.

Contudo, desde o começo, alguns elementos importantes de *worldbuilding* já estão presentes na série: a sensação de atividade independente de que Rosenberg (2012) escreve – que deve parecer que existem eventos acontecendo paralelamente no mundo, que os personagens fora de cena estão ativos, não congelados – já existe desde o início, em alguns momentos, mesmo que insinuada. Na primeira temporada,

³⁴ Vogler (1992, p. 65) também defende que heróis catalisadores são boas ferramentas para seriados televisivos.

podemos perceber isso em S01E18, quando a Princesa Jujuba deixa Finn e Jake na masmorra para completarem um trabalho e volta porque precisa resolver “baboseiras reais” (dando levemente a sensação de que ela, personagem secundário, mesmo enquanto fora de cena, está viva e ocupada, e que o Reino Doce também continua em movimento). Outro momento em que isso fica evidente é em S01E15, quando Finn, escondido dentro da casa do Rei Gelado, acaba vendo-o fantasiando, demonstrando para Gunter, seu pinguim, como as coisas seriam caso ele fosse casado. Trata-se de uma atividade de sua vida privada que, por ser exibida de forma meio *voyeurística*, dá a sensação de que ele de fato faz aquilo quando não estamos olhando, quando está fora de cena (ROBERTS, 2012).

Há ainda a figura de Billy (S01E25), um grande herói de Ooo, ídolo de Finn e Jake. Ele já está velho, mas fez grandes façanhas no passado, que são transmitidas em uma música. Billy é uma figura histórica, que tem o potencial de ligar o presente com a grande história do universo ficcional. Até então, o universo ficcional parecia não possuir história, e, ao ganhar uma nova dimensão, surgem novas possibilidades - que são exploradas na segunda temporada. Além disso, a existência de outros heróis dá mais veracidade ao mundo, e cria mais verossimilhança em Finn – que ganha um ídolo em quem se espelhar.

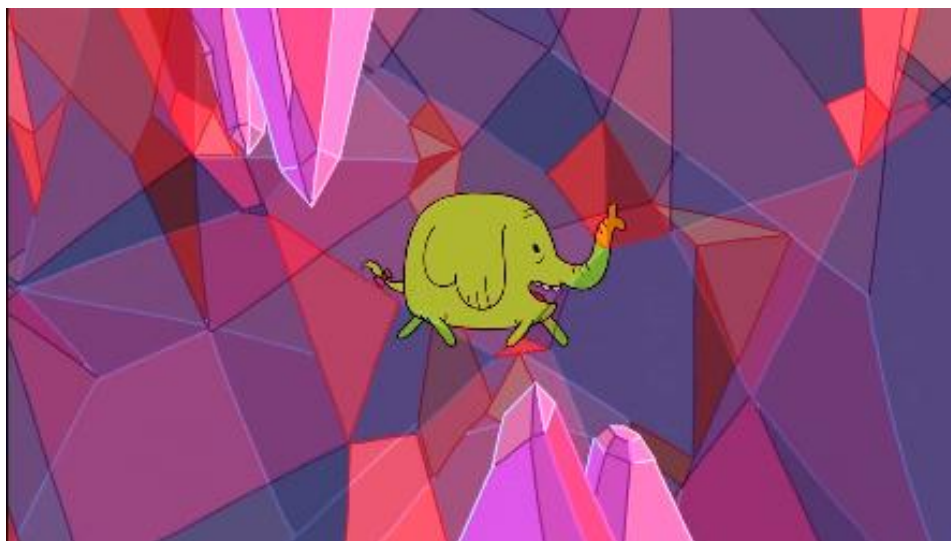
Na primeira temporada, apenas Finn e Jake têm destaque (Finn, em especial). Os outros personagens importantes, como a Princesa Jujuba, o Rei Gelado e Marceline, aparecem apenas como secundários, e passam a ganhar nas temporadas posteriores. Enquanto Jujuba e Rei Gelado aparecem esporadicamente e demonstram, através de suas personalidades e ações, que existem neles alguma profundidade, Marceline aparece pontualmente e é retratada de forma rasa - como os outros personagens secundários dessa temporada.

A segunda temporada começa a introduzir novas camadas na narrativa, mesmo que ainda de forma vagarosa: surgem as primeiras menções a episódios anteriores (ligando os fatos da série e criando uma cronologia); iniciam-se as referências ao passado, introduzindo uma grande história; há maior preocupação com a continuidade

dos fatos (ações geram consequências que podem ser observadas em outros episódios [BINGLE, 2012]).

Em S02E08 acontece a primeira menção a um episódio anterior da série: em S01E04, Dona Tromba diz a Finn e Jake que seu sonho era provar a Maçã da Gema de Cristal, uma maçã rara, que fica no fim da Floresta Negra - um local perigoso. Finn e Jake decidem ajuda-la a realizar seu desejo. Quando conseguem a Maçã da Gema de Cristal, Dona Tromba morde-a e, instantaneamente, explode, reaparecendo em um local desconhecido, feito de cristal. Ela parece estar bem. O episódio termina com essa cena, e a personagem não volta a aparecer. Em S02E08, Finn encontra um cristal com marca de batom, e ele pensa ser de Dona Tromba. Contudo, ele e Jake ainda acham que ela está morta, porque se lembram de quando ela explodiu ao comer a maçã gema de cristal – ou seja, o episódio fornece as informações necessárias para que possa ser fruído sem que o espectador precise ver o S01E04; contudo, ele é quase que uma continuação, pois retoma aquela história, que, até então, parecia ter sido concluída.

Figura 5 - Dona Tromba, após morder a maçã gema de cristal



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 1, Episódio 4.

Em S02E08, Finn é sequestrado e levado para a Dimensão Cristal, onde será transformado em cristal. Ele descobre que seu sequestro foi uma ordem de Quartzion, a rainha de Cristal, que é, na realidade, Dona Tromba. Ela conta que, ao morder a maçã

gema de cristal, acabou sendo transportada para aquela dimensão, onde ganhou poderes e virou soberana dos homens cristal. Ela mandou sequestrarem Finn porque quer tê-lo como amante. Finn percebe que o cristal a deixa maluca e, ao baterem na barriga dela, ela cospe a maçã gema de cristal e volta ao normal. O pedaço regurgitado cria um novo portal, e eles voltam à dimensão “normal”.

Essa ligação entre os episódios reforça a ideia de consequência das ações exibidas (BINGLE, 2012) e a existência de um tempo cronológico na trama, diminuindo, assim, a sensação de “isolamento” entre os eventos apresentados.

Existem também outras menções menores a acontecimentos anteriores, como quando, em S02E20, Jake diz que aprendeu sobre vampiros e viu que seu medo era baseado na ignorância - referência a S01E22, onde ele demonstrava um medo enorme por vampiros. Isso indica, além de uma evolução por parte do personagem e amadurecimento (criando verossimilhança), que o programa está preocupado em criar uma linha cronológica entre os episódios, prezando pela continuidade. Em S02E24, por exemplo, a mochila de Finn é destruída, e algumas princesas, em S02E25, o presenteiam com uma nova mochila, igual à antiga. Por fim, em S02E24, é possível ver na praia, ao fundo, o pier de desafios perigosos construído em S01E08 por Finn e Jake, reforçando a ideia de consequência e de perenidade das ações no tempo. A passagem do tempo também impacta os personagens, dando mais veracidade à história: Finn, que começara a série com quase onze anos, em S02E25 já está com treze. A continuidade também pode ser observada através da troca de espadas de Finn: em S02E15 sua espada dourada é destruída. Ele encontra outra, com o cabo de raiz, em S02E19. A mudança de espada também ajuda a dar mais realismo, pois não se trata de um artigo perecível.

Em S02E12, é introduzido um aspecto histórico: durante a visita dos pais de Lady a Jake, descobrimos que durante mil anos ocorreram guerras "terríveis" entre cães e iriscórnios pelo controle da Dimensão Cristal. Essa é a segunda vez que eventos históricos do universo são mencionados na trama, caso consideremos como o primeiro os feitos de Billy, contados através de uma canção, em S01E25. Também é esse o

primeiro evento que diz respeito a um local mencionado anteriormente – a Dimensão cristal, introduzida em S02E08, no episódio de Dona Tromba.

O desfecho da guerra entre cães e iriscórnios não nos é informado, mas sabemos que os pais de Lady ainda moram na Dimensão Cristal (sugerindo vitória dos últimos). Apesar do conflito entre as espécies, um cão salvou o pai de Lady durante a guerra - há um foto dele, fardado, com um cão aviador algemado ao seu lado. A perspectiva histórica introduzida impacta o enredo do episódio diretamente (BAKER, 2012), além de contribuir para criar a sensação de mutação e dinamismo, tanto para o cenário (Dimensão Cristal) quanto para as espécies (iriscórnios e cães), além de criar uma nova informação sobre Lady ao nos apresentar seus pais, deixando-a menos plana e isolada de um contexto maior.

Figura 6 - foto do pai de Lady com o cão que o salvava



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 2, Episódio 12.

Outros personagens também ganham um contexto, o que ajuda a criar mais profundidade e verossimilhança para suas histórias. Um exemplo é Jake, que, em S02E08, ganha uma nova camada ao abordarem sua relação com seu pai. Jake acaba machucando Finn enquanto brincavam de coisas “ másculas”, algo que os dois gostam de fazer - ambos se divertem com um pouco de violência – seja lutando com monstros ou brincando entre si. Machucar Finn em um desses jogos faz Jake recuperar uma lembrança traumatizante dos tempos de infância: ele brincava de boxe com seu irmão

– primeira aparição de Jermaine, cujo nome não é citado -, quando diz ter perdido o controle (o irmão aparece inconsciente, no chão). O pai deles - Joshua, cujo nome também não é mencionado - aparece e diz que ele fez bem, mostrou que é forte. Jake diz que não queria machucar ninguém, mas seu pai responde que ele “ainda vai machucar muita gente”. Isso ainda mexe com Jake, que parece guardar ressentimentos pelo pai. Para contrariá-lo, ele decide passa a “pegar leve” e não usar violência. Ao longo de todo o episódio, Jake tenta negociar com os Homens Cristal que impedem sua passagem (ele precisava salvar Finn, que estava sendo transformado em cristal). Próximo ao fim do episódio, ele tem um momento de iluminação onde conversa com o espírito do pai (que já está morto) e ele acaba resolvendo essa questão (livra-se do trauma e volta ao normal).

Outro exemplo é Marceline (que continua relegada a um papel de pouco destaque): em S02E01, ela está em casa, cantando, com Finn. Ela tem medo que Finn tire sarro de sua música, que fala sobre sua relação conturbada com seu pai, usando um incidente com batatas fritas como mote (*Fry Song* – ANEXO 1). Ela canta sobre como ele não demonstra seu afeto e não repara nela, demonstrando ressentimento. O drama familiar torna a personagem mais interessante, dando a Marceline uma dimensão mais humana, criando profundidade na personagem – além de ajudar a reforçar a ideia de que ela não é uma personagem estática, que “descongela” apenas quando Finn aparece (ROSENBERG, 2012), mas, pelo contrário, ela também vive seus próprios dramas pessoais. Além da questão com seu pai, há ainda o reforço de seu hobby como ferramenta de auto expressão, tornando-a mais realista (STACKPOLE, 2012).

Nessa temporada também são introduzidas informações que nos indicam que a Terra de Ooo não fica em outra dimensão, mas tem, de fato, relação com o nosso mundo. Esse novo elemento começa a explicar os objetos contemporâneos que estão espalhados pelos cenários, desde a primeira temporada. O primeiro indício aparece em S02E15, onde aparece, rapidamente, o planeta Terra com uma grande cratera, em um *zoom in* em direção à Ooo (não é possível ver sem pausar, pois é algo

extremamente rápido – funcionando quase como um *easter egg*³⁵). Com isso, é possível deduzir que a história se passa nesse planeta, levantando questionamentos que, depois, podem ser ligados às outras dicas fornecidas em episódios posteriores: em S02E20, na noite dos casais, o filme exibido é preto e branco e tem um casal humano, onde ela fala algo em francês. Depois, em S02E26, eles assistem a outro filme em VHS, também estrelado por humanos. Além de tudo isso, durante o clube do filme organizado por Finn e Jake, em S02E23, que ocorre a primeira menção à Guerra dos Cogumelos: o filme que eles assistiriam havia sido feito antes da guerra, segundo Jake. Finn e os outros aceitam a informação e não estendem o assunto. Isso indica que eles sabem do que se trata, e não precisam de informações adicionais. Isso faz com que o desenho seja mais realista, mesmo que menos didático para o espectador – que, caso fique intrigado com a falta de informações, precisa juntar os pontos sozinho.

Eis um ponto interessante sobre a animação, que começa a ficar visível durante a segunda temporada e só é reiterado ao longo do seriado: Hora de Aventura nunca parece explicar completamente os fatos sobre o universo criado (seja com relação à história do mundo, dos personagens ou dos locais). Como Baur (2012a) e Cook (2012) defendem, que não há razão para que o autor desenvolva pontos da história que não terão impacto direto no produto final. Essa pode ser a razão: por mais que tenhamos curiosidade, que nos façamos perguntas sobre o funcionamento ou sobre as origens daquele universo, só recebemos do desenho informações essenciais e com aplicabilidade na narrativa em que ela aparece – e informações adicionais não costumam ser fornecidas. Isso cria a sensação de incompletude, e, ao mesmo tempo, mantém o interesse do espectador. Ao mesmo tempo, por não cair em um didatismo excessivo, o desenho torna-se mais verossímil: afinal, quando, na realidade, nós conseguimos, de fato, entender as coisas por completo?

Em S02E20, Jujuba cumprimenta Finn normalmente, mas fica incomodada com a presença de Marceline (fecha a cara para cumprimentá-la). É a primeira interação entre elas que testemunhamos na série, mas fica evidente que as duas já se conhecem,

³⁵ *Easter eggs* são elementos que são escondidos em determinado produto a fim de que os fãs mais engajados os encontrem. Hora de Aventura possui alguns, como o caracol que acena e o rosto de Phil, (uma brincadeira que fizeram com o designer Phil Rynda) elementos que aparecem com certa frequência, por vezes escondidos, nos episódios.

e que Jujuba não tem uma boa impressão da vampira - indicando que algo ocorreu no passado. Marceline aproveita para provoca-la (chamando-a de Jiloba) e, posteriormente, se refere a ela como Bonnie, quando fala dela para Finn – o que sugere que elas já foram próximas. De qualquer forma, novamente, nenhuma informação adicional é revelada.

Uma questão relevante que começa a ser explorada nessa temporada (em S02E18) é o fato de Finn ser o único garoto humano em Ooo. Finn diz às vezes se sentir mal por nunca ter conhecido outro humano, sendo essa a primeira vez que demonstra algum tipo de descontentamento. Ele acaba encontrando uma tribo de Hyoomans, humanoides que ele acreditava que eram humanos. O garoto fica feliz e chama-os de “seu povo” – expressões de sua busca de identidade e necessidade de pertencimento a um grupo de iguais. Os Hyoomans usam toucas de animais (assim como Finn), moram em uma escotilha subterrânea e são extremamente assustados, mas Finn quer tirá-los de lá, começando por Susana, a forte. Finn gosta dela e quer por perto, por acreditar que ela é humana (identificação). Quando, posteriormente, os Hyoomans atacam o Reino Doce e são atingidos com fogo, eles retiram seus capuzes e Finn descobre que eles não são humanos, mas mutantes: suas cabeças possuem nadadeiras e guelras, como peixes. Eles fogem de volta para a escotilha. Como Susana foi a única a não ser atingida, ela não retirou seu capuz, deixando Finn sem saber se ela é uma Hyooman ou é humana de verdade.

Figura 7 - Hyoomans sem touca



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 2, Episódio 18.

Com relação ao desenvolvimento dos personagens, poucas informações relevantes são acrescentadas. Jujuba é retratada de forma menos emocionalmente instável, Jake continua tendo momentos onde seu caráter é duvidoso (em S02E02, ele engana Finn para que ele o ajude a matar um cavalo, sabendo que o garoto era contra). Para Finn e Jake, Marceline torna-se menos uma ameaça e passa a ser encarada como uma aliada, de forma definitiva (S02E26).

Em S02E22, Jake, para demarcar o caminho percorrido dentro de um labirinto, estica seu corpo – uma referência ao mito de Teseu, no labirinto de Creta (BAUR, 2012b). Contudo, quanto mais se estica, mais fino e fraco Jake vai ficando – portanto, há um limite para uso de seus poderes. O estabelecimento de limitações torna o personagem menos onipotente e, assim, mais interessante dramaturgicamente.

Em S02E24, Jujuba presenteia Finn com um casaco, com estampa de coração, que ela mesma tricou. Ela se mostra preocupada com ele: a princesa abraça Finn e Jake antes deles saírem para a missão e, no castelo, fica apreensiva, torcendo para que sobrevivam. Isso mostra que o a consideração que tem pelos dois heróis é real (ADAM, REVAZ; 1997), e há mais do que apenas uma relação de suserana e vassalo: existe afeto envolvido.

A infelicidade do Rei Gelado, gerada pela solidão e pela falta de afeto, continua sendo mostrada de forma recorrente, e ele parece colocar grande parte dessa expectativa de felicidade em um relacionamento amoroso (carência). Em S02E11, Finn e Jake acessam o computador do Rei Gelado e encontram desenhos que ele fez, retratando ele se divertindo com princesas (beijos, montanha-russa, cantando e tocando piano) – atividades de sua vida privada que criam a sensação de vida (STACKPOLE, 2012). Com exceção de Finn e Jake, personagens cujo dia a dia acompanhamos regularmente ao longo da série, o Rei Gelado parece ser o personagem cuja vida pessoal, privada, mais frequentemente é mostrada (mesmo que de forma fragmentada), ajudando a reforçar sua personalidade caótica e solitária (ADAM, REVAZ; 1997).

Figura 8 - Desenhos de Rei Gelado



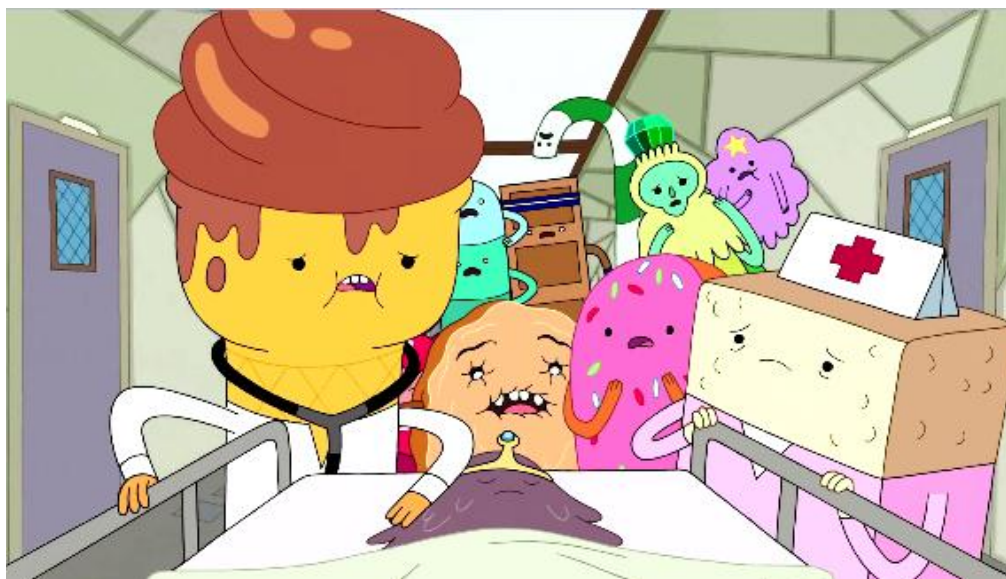
Fonte: Hora de Aventura – Temporada 2, Episódio 11.

Mesmo carente, ele continua parecendo ser incapaz de sentir, verdadeiramente, afeto por alguém. Em S02E25, Rei Gelado fala que Jujuba é “sua número um”, mas seu sentimento é baseado apenas em atração física: quando Jujuba, possuída pelo Lich, vira um ser monstruoso e começa a destruir o Reino Doce, Rei Gelado pede para ajudar Finn e Jake a salvá-la – não porque se preocupa com ela de verdade, mas porque não quer que “sua futura esposa” fique “fisicamente repulsiva” (motivo egoísta e superficial).

Em S02E24, Finn e Jake têm sua primeira missão com grande impacto. Jake diz ser a primeira “missão de salvar o mundo” que eles têm – algo cujo resultado terá consequências até então nunca vistas: eles precisavam derrotar o Lich, cujo único desejo é destruir todas as formas de vida - então não poderiam fracassar. O aumento da responsabilidade para os personagens também aumenta, durante o episódio, a carga de tensão dramática da história. Jujuba conta que o Lich (a quem ela se refere como "um antigo mal") está preso, em âmbar, dentro da árvore que existe no topo do castelo do Reino Doce. Ele está ciente, e continua tentando, com seus poderes, controlar a mente das pessoas para conseguir escapar dali. A Princesa diz que além do lago iceberg ficam as ruínas da torre do Lich, onde ele convertia a força vital do planeta em poder profano, para destruir toda Ooo. Antes de ele conseguir realizar seus planos, o lendário Billy o atacou e o colocou na resina da árvore (Lich havia aparecido durante a música sobre os feitos de Billy, em S01E25). Há, com essa história, uma referência à história passada do mundo (Billy *versus* Lich) ligada ao presente (BAKER, 2012), e há uma referência a um episódio anterior, colaborando para a construção de uma grande história e aumentando a coesão da série.

Ao final da temporada, S02E25 se inicia a partir do final de S02E24, sendo essa a primeira vez que isso acontece, reforçando a cronologia da série, e introduzindo uma inovação na forma narrativa. Em S02E24, o Rei Gelado, sem querer, derruba a princesa Jujuba no poço de poder de Lich, no fim do episódio. O episódio S02E25 se inicia com ela, deformada, no hospital, entrando em sala de cirurgia.

Figura 9 - Jujuba no hospital



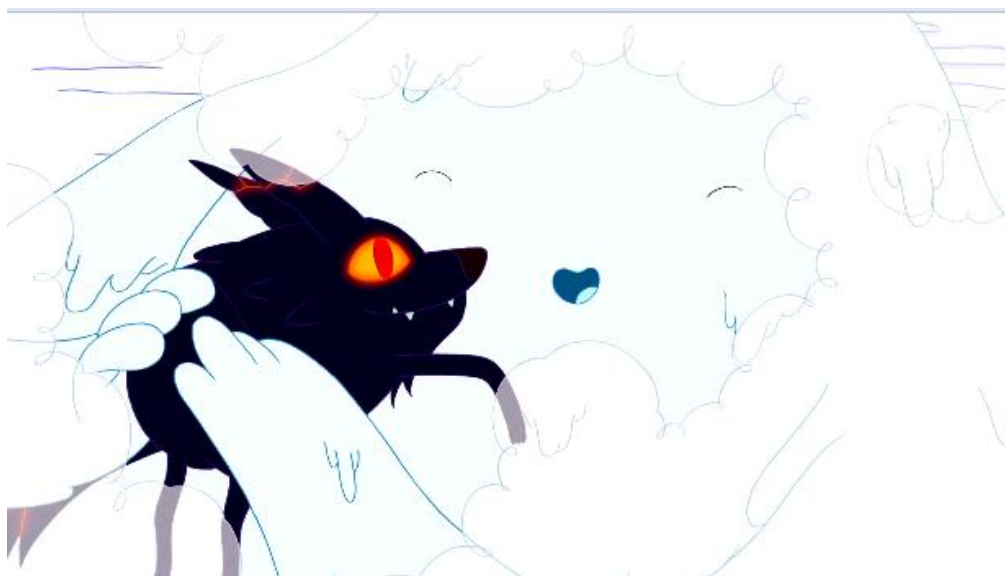
Fonte: Hora de Aventura – Temporada 2, Episódio 25.

Essa é a maior alteração no arco de um dos personagens “principais” (McKee, 2006) e a segunda de toda a série (sendo a primeira a de Dona Tromba). Em S02E25, no hospital, o Dr. Sorvete diz à enfermeira Bolo Fofo que Jujuba está com o corpo 90% podre e os outros 10% estão imundos, e não sabe se ela vai sobreviver. O açúcar dela se estabiliza e ela volta à forma normal, mas com o aspecto mais azulado. Seu comportamento muda para algo fora do normal - ela fora possuída pelo Lich. Jujuba se transforma em um monstro e ataca o Reino Doce. Ela é congelada pelo Rei Gelado, que a detém em conjunto com Finn. Porém, ao cair no chão, seu corpo se parte em muitos pedaços (ela acaba desmembrada). A princesa é remontada no hospital, mas o médico diz que faltam pedaços. Como não tinham toda a jujuba (chiclete, no original) necessária, ao ser reconstruída apenas com os pedaços disponíveis, ela passou a ter apenas 13 anos. Finn e Jujuba se abraçam – indicando que, por agora terem a mesma idade, a relação deles pode vir a mudar.

A terceira temporada introduz novos elementos narrativos à série. O episódio S03E17, por exemplo, aborda a relação entre um Golem de neve e um lobo de fogo. É o primeiro episódio que não foca em Finn e Jake (que aparecem bem menos), mas, ao invés de focar em algum personagem secundário recorrente, ele traz uma história de

personagens desconhecidos, que permanecem anônimos – uma escolha pouco previsível, e, por isso, interessante.

Figura 10 - Golem de neve e lobo de fogo



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 17.

No episódio, Finn e Jake aparecem rapidamente, lutando com Rei Gelado, que está dentro de armadura invencível gelo armada com espada. Finn usa moletom rosa que Jujuba fez para ele - outro exemplo de continuidade dentro da série (esses pequenos elementos que fazem referência a eventos anteriores se tornam cada vez mais recorrentes). Aparentemente, Rei Gelado roubou sanduíches deles (fatos anteriores não mostrados [ROBERTS, 2012], acontecimentos banais). Apesar de haver uma amarração entre a luta e a saga do golem de neve e o lobo de fogo ao fim do episódio, o conflito não influencia diretamente a trama do episódio. É possível que ele tenha sido mostrado para não haver uma ruptura tão brusca com relação aos outros episódios, abalando a familiaridade dos espectadores com o programa ao focar completamente em personagens anônimos, sem ter esse histórico de trazer para o primeiro plano outros personagens. A batalha pode ser acompanhada em trechos, conforme o Golem de Neve passa pelo local onde lutam (ação *off-screen* [ROBERTS, 2012; ROSENBERG, 2012]).

O Reino de Fogo surge na série em S03E17, de forma indireta. Em determinado momento o Golem de neve vê, à frente, fumaça e fogo em montanhas (o Reino de

Fogo). Aparecem, então, lobos de fogo – primeira vez que essas criaturas são vistas (Flambo, animal de fogo, já havia aparecido esporádica e rapidamente em episódios anteriores, mas é a primeira vez que um personagem de fogo ganha destaque no enredo). Contudo, é somente em S03E26 que o local é definitivamente introduzido ao “mapa” de Ooo. Ele parece mais bem estruturado do que as vilas que surgiam na primeira temporada e, portanto, parece ter sido concebido não como um cenário de passagem (usado em um episódio, apenas), mas como algo fixo, pertencente à composição de Ooo. Isso é reforçado pelo fato de ser o cenário da Princesa de Fogo, um personagem novo, mas que ganha espaço na trama (as outras vilas tinham personagens que também não eram utilizados posteriormente na grande trama; como a Princesa de Fogo é um personagem recorrente, seu cenário também ganha importância). Apesar disso, é possível ver que, no mapa de Ooo presente na *pitch bible* do programa (McDONNELL, 2014, p. 31), existem as denominadas *Burning Lands*, local de chamas perenes, mas não há indicação de reino algum naquela área – indicando que o Reino de Fogo é um local que fora concebido posteriormente, outra evidência que corrobora com a ideia de que a série desenvolve seu universo de dentro para fora (PRAMAS, 2012). O novo cenário amplia Ooo geograficamente, proporcionando novas narrativas.

A terceira temporada também insere um novo espaço urbano no Reino Doce. Em S03E11, é possível ver pela primeira vez o lado escuro e velho do reino: ali, parte das construções têm telhados normais (não arredondados, como na outra parte do reino). As construções apresentam rachaduras e vidros quebrados. Aparentemente, há um muro que separa as duas partes do reino. Ali é onde fica a Taverna Doce, local que aparentemente é frequentado por pessoas de caráter duvidoso. É a primeira vez que a série mostra um lado pobre e marginal do reino, o que cria mais verossimilhança. Essa parte da cidade volta a ser mostrada algumas vezes, posteriormente. Ocorre, com isso, uma “ampliação” da “área útil” do Reino Doce. Com o novo espaço, também nos é apresentada a existência de criminalidade no reino: ainda em S03E11, Finn, Jake e Dona Tromba se deparam com gangue que parece fazer comércio ilegal de diamantes; e em S04E20, onde aparece a Gangue Notável de Cães, identificados como maus elementos (quando aparecem, os outros doces parecem ficar assustados). Eles dizem

que estavam em esconderijo. Princesa precisava mandar alguns doces para o Castelo de Lemongrab, e eles aceitam ir caso Jujuba cedesse às suas exigências: perdão pelos crimes cometidos no passado pela Gangue dos Cães, muito dinheiro no bolso - para darem para jovens mães delinquentes a fim de que elas deem o amor que eles sempre sonharam para jovens vidas tristes deles (indicando infância sofrida, talvez um reflexo da desigualdade social no reino). Esse aspecto econômico-social adicionado ao espaço torna o ambiente do reino um local mais verossímil e interessante (GANCHO, 2006).

Figura 11 - Área velha do Reino Doce



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 11.

Em S03E15, Finn se pergunta se há alguém na igreja, idolatrando Glob³⁶ (detalhe que indica a existência de crenças religiosas e divindades [STACKPOLE, 2012]). A fala nos revela a suposta existência de uma divindade chamada Glob, nome que até então só vinha sendo mencionado em expressões como “Ai, meu Glob”³⁷.

As menções internas a fatos anteriores prosseguem: em S03E14, quando Susana Forte vem pedir ajuda a Finn, Jake diz que ela é louca, é “problema”. Ele diz que ela é “gente peixe” e lembra Finn que ela tentou comer Mordomo Menta (referências ao episódio S02E18).

³⁶Na dublagem, ele se pergunta se há alguém idolatrando, apenas. No original, ele diz: “Are y’all at church, worshiping Glob?”. Apesar da menção a Glob se perder na versão brasileira, trata-se da primeira menção direta a ele na série (sem ser em expressão idiomática).

³⁷Expressão que, no Brasil, frequentemente é traduzida como “Ai, meu caroco”, comprometendo a ligação entre a gíria e a divindade Glob.

Em S03E03 vemos algumas memórias de Marceline, que fazem menção a diversos acontecimentos anteriores: ela aparece, criança, segurando ursinho (Hambo). Ela está entre ruínas. Há um tanque de guerra ao fundo – indicando que Marceline é uma sobrevivente da Guerra dos Cogumelos (ligando-a com a história do universo e possibilitando novas narrativas sobre seu passado). Em outra memória, Hunson Abadeer come batatas fritas. Ela entra no local e fica triste ao vê-lo (origem da música *Fry Song*, de S02E01). Na memória seguinte, Marceline e um rapaz chamado Ash, seu namorado (primeira indicação de um relacionamento amoroso de Marceline), fazem a mudança dela para a Casa na Árvore - remetendo ao episódio S01E12, onde ela diz ter morado no local. Na última memória, Ash e Marceline terminam porque ele vendeu o “brinquedo da vida dela”, Hambo, o ursinho de pelúcia, para uma bruxa fazer poções – com o dinheiro, comprou varinha de brotos de cereja para ele, mostrando que ele não a respeitava. Ela chora e diz Ash ele é um lunático e estragou a vida dela. Ela é muito apegada a Hambo – ter um mascote, um objeto com valor emocional, ainda mais por ser do tempo de infância, cria dimensão humana na personagem. Nesse mesmo episódio, Ash mostra que é um namorado controlador, possessivo, e Marceline, por um tempo, parece aceitar e se submeter – o que parece contraditório, pois ela sempre pareceu ser independente e bem-resolvida, mas, ao mesmo tempo, a torna mais real, justamente pela contradição apresentada. “Um personagem real, como uma pessoa real, não é apenas um traço, mas uma combinação única de muitas qualidades e impulsos, alguns deles conflitantes” (VOGLER, 1992, p.55).

Em S03E10, a relação entre Marceline e Jujuba volta a ser abordada: no episódio, o Lorde das Portas rouba objetos importantes dos personagens, que se reúnem para tentar recuperá-los. No mesmo episódio, Marceline canta música sobre uma relação ruim – Jujuba não é mencionada diretamente, mas fica evidente que ela é o tema da canção (*I’m Just Your Problem* – ANEXO 3). Ela continua implicando com Jujuba: quando ela erra os cálculos e BMO pega fogo, a vampira diz que Jujuba não é assim tão perfeita. Ela cospe em na princesa, que sai, indignada. Marceline vai embora, com lágrimas nos olhos. Há, claramente, alguma questão mal resolvida entre elas³⁸. No

³⁸ O relacionamento de Jujuba e Marceline nunca é discutido abertamente na série, o que, naturalmente, levantou uma série de questões entre os fãs. Surgiu, então, a teoria de que, no passado, elas tiveram um envolvimento romântico – algo que, posteriormente, foi confirmado por Olivia Olsen, dubladora de

final do episódio, vemos que o objeto roubado de Jujuba é uma camiseta de rock, presente que havia sido dado por Marceline, e que ela guardara até então. A princesa diz que a camiseta significa muito para ela, indicando que a relação entre elas devia ter sido especial - há mais no passado delas do que nos fora revelado.

Em S03E21, o quarto de Marceline aparece pela primeira vez (é a primeira vez que o segundo andar de sua casa é retratado). Ela havia ido às compras: volta para casa com sacos de papel com coisas vermelhas (recuperando a informação que ela se alimenta da cor vermelha, e não de sangue – detalhes que dão consistência à narrativa [STACKPOLE, 2012]). Em seu quarto, sozinha, ela tira meleca do nariz e lê um livro - coisas quotidianas da vida privada, que dão vida aos personagens. Ela também faz gravações para um álbum íntimo, sobre seu diário.

Outra cena que preza pela continuidade, destacando a passagem do tempo entre os episódios, é quando Jake aparece, em S03E22, na biblioteca de Ooo, consultando um livro enorme - "Iriscopeia: a história completa dos iriscórnios" (criando a sensação de que existe uma história e, com ela, uma organização complexa por trás da espécie dos iriscórnios [ROBERTS, 2012]). Jake diz que, um dia, vai ter metade dos filhotes coloridos e precisa conhecer a cultura deles - indicando que seu relacionamento com Lady está firme (pista de eventos *off-screen* [ROBERTS, 2012]) e que pretende constituir uma família com ela.

Sobre a relação entre Finn e Jujuba, o garoto ainda está apaixonado por ela, que dá sinais de que não está interessada nele. Em S03E05, Finn e Jujuba – que ainda tem 13 anos -, têm um entrosamento diferente, a afinidade entre eles parece maior por terem a mesma idade. Jujuba diz que não queria ter que crescer – ela poderia ter crescido antes, pois sabia como fazer, mas optara por ficar com 13 anos. "Ser 13 de novo é tudo de bom e ser 18 é tudo de chato e bola murcha". Porém, ela, Finn e outros doces estão presos devido ao descontrole do Conde de Lemongrab (personagem novo). Ela diz sentir falta da liberdade de poder agir como criança, mas seu povo precisa dela e ele vem em primeiro lugar – mostrando que, mesmo tendo 13 anos, sua

Marceline nos Estados Unidos. Desde então, o casal é um dos – se não o – mais popular da série, sendo tema de diversas *fanarts* e *fanfics*. O vídeo onde a dubladora confirma o relacionamento das personagens está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AZV223FM19Y/>>. Acesso em: 18 de nov. de 2017.

responsabilidade e dedicação ao povo doce se mantêm. O povo doce também demonstra carinho pela governante: para crescer, ela precisava de carne de doce para aumentar sua biomassa; precisaria do laboratório para produzi-la, mas todos estavam encarcerados na masmorra do reino - então os doces ali presentes fornecem partes de seus próprios corpos para que ela realize seu plano. Eles colam tudo na cabeça da Princesa e, com o calor de um abraço de amor, ela consegue realizar o processo de re-envelhecimento. Antes da transformação, Jujuba diz ter se divertido muito saindo com Finn. Ela diz que queria ficar com ele assim, mas não pode, e Finn entende. Eles então se beijam.

Figura 12 - Doces entregando pedaços de seus corpos para a Princesa Jujuba (que ainda tem 13 anos)



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 5.

Contudo, assim que volta à sua forma normal, adulta, ela fica mais prática e deixa de se mostrar atraída por Finn. Assim que cresce, a primeira coisa que faz ao sair dos braços do herói é mandar o Conde embora – mostrando que seu reino é a sua prioridade (REVAZ, ADAM; 1997). Depois, Finn pergunta se ela quer abraçar mais, mas a Princesa diz que foi há cinco anos e que ele tem que “partir pra outra”. É a primeira vez que Jujuba explicita seu desinteresse pelo rapaz. Finn mantém seus sentimentos por ela até o último episódio da temporada, quando conhece uma nova garota.

O passado de Jake começa a ser revelado em S03E11. Ele diz que ia muito à Taverna doce quando roubava as bolsas das madames, indicando um passado de

crimes por parte do cão. Ele diz que parou há muito tempo, e que não sabia que era errado. Finn desconhecia essa informação, e se surpreende com seu parceiro. Depois, revela que leiloava bicicletas roubadas (indicando que cometia uma variedade de crimes). Novamente, ele diz que não sabia que era errado. O ajudante de o herói ter tido uma vida criminosa é interessante e ousado para uma série juvenil. Jake fica ainda mais interessante. As novas informações são coerentes com o perfil do cão, que, desde a primeira temporada, já realizara furtos (aparentemente, devido a uma fraqueza moral). Mesmo parecendo levar uma vida correta como herói, Jake ainda tem inclinação para o crime: em S03E24, Jake, durante investigação que fazia com Finn no cemitério, saqueia uma porção de túmulos. Finn fica surpreso com o amigo e diz que o que ele fez foi maldade, mas ele diz que não sabia que era errado – mostrando (ADAM, REVAZ; 1997) que, possivelmente, não se trata de desconhecimento do certo ou errado, mas sim de falta de caráter (já que a frase é uma desculpa recorrente para crimes similares).

Descobrimos também que Finn não lida bem com a mortalidade: em S03E18 Jake tem um sonho de morte (sonho que conta com a presença da Coruja Cósmica e que indica que a morte se aproxima, mostrando como ela ocorrerá) e aceita a situação tranquilamente. Finn, no entanto, não quer que Jake morra. O cão tenta confortá-lo falando sobre sua crença no pós vida: diz que quando morrer sua consciência individual terrena vai se espalhar pra todo canto enquanto Glob³⁹ pesa seus atos. Jake diz que vai estar em tudo, vai ser parte da mente terrena de Finn, “e isso é legal”. Transcenderá para o Mundo de Glob. Finn continua incomodado e faz o possível para salvar o amigo - e suas ações desesperadas nem sempre são corretas: ele chega a atirar uma flecha com fogo dentro da casa do Homem Banana, apenas para assustá-lo (e, com isso, evitar que o sonho de Jake se tornasse realidade). O medo que o herói sente da morte contrasta com a coragem sem limites que ele vinha mostrando até

³⁹ Na dublagem, Glob é alterado para “O Caroço”. É compreensível: a expressão “Oh, My Glob”, usada com certa frequência, é uma brincadeira com a expressão “Oh, My God” e, talvez, por ter sido popularizada pela Princesa Caroço, foi traduzida como “Ai, meu Caroço” (e é mantida independente de quem esteja falando). Nesse episódio, Glob é utilizado ainda como referência a uma suposta divindade, que, talvez para manter a coerência com a expressão, foi traduzida como “O Caroço”. Opto por usar Glob, no original, porque, posteriormente na série, a divindade Glob aparece e seu nome não é alterado. No episódio, Jake diz que transcenderá para o “Glob World”, traduzido, no Brasil, como Mundo do Caroço.

então. O mais interessante é que não é a própria morte que ele teme, mas a morte de seu braço direito. O medo torna Finn mais humano, e seu afeto por Jake nos faz sentir mais admiração pelo garoto.

Em S03E19 e S03E20 ocorre o primeiro episódio duplo do desenho. É uma história de natal, que se aprofunda na *backstory* do Rei Gelado, alterando profundamente seu arco narrativo dentro da grande história (McKee, 2006).

Em S03E19, Jake diz ter encontrado uma mala no lixão. Dentro, existem várias fitas VHS. Finn reconhece a mala: viu Rei Gelado a enterrando. Rei Gelado diz serem “fitas do mal cheias de segredos do mal”. Essas fitas são diários do Rei, que mostram sua vida cotidiana: o Rei aparece fazendo exercícios físicos, carpintaria, desabafando. Ele diz amar Gunter e, ao abraçá-lo, suspira: “Tem que ter mais coisa na vida do que só isso” (indicando sua infelicidade). Ele faz “teatrinhos” com seu Gunter (Rei Gelado finge ser Jujuba, Gunter é Rei Gelado), faz festa com seus pinguins. Ele também imita Marceline e canta uma versão pop da música das batatas fritas (*Fry Song*, S02E01). Rei Gelado aparece chorando, filosofando, contando histórias de seus “romances” com as princesas. Ele diz achar que faz sempre as mesmas coisas e que a vida dele é como um *hamster* correndo na roda. Essas cenas, exibidas tanto em S03E19 quanto em S03E20, reiteram a existência de uma vida privada do personagem, contribuindo para a sensação de vida e de realismo. São atividades que reforçam o caráter solitário e triste do Rei Gelado, um lado humano do vilão.

Em S03E20, continuação do episódio anterior, Finn e Jake continuam assistindo às fitas e encontram gravações que contam o passado do Rei Gelado e como ele se transformou no que é: no vídeo, vemos, pela primeira vez, Simon Petrikov, um homem humano. Ele diz estar gravando aquela fita para saberem a história dele: ele estudava para ser antiquário de artefatos “mágicos”, e nunca acreditou em coisas sobrenaturais, mas sempre teve uma queda por superstições. Tudo mudou quando entrou em contato com uma coroa (que estava guardada trancada em um armário, com corrente). Ele conta que a comprou de um pescador, no norte da Escandinávia. Ele diz ter levado a coroa para casa e mostrado para Betty (há, no local onde ele gravou o vídeo, um quadro dele com sua noiva, Betty), mas, ao coloca-la na cabeça, de brincadeira,

começou a ter visões. Ele lutou, gritou, e, quando percebeu que elas eram causadas pela coroa, tirou-a. Então viu que sua noiva olhava para ele com muito ódio.

Figura 13 - Fita com depoimento de Simon Petrikov



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 20.

Ele diz não saber o que disse ou o que fez, mas nunca mais viu Betty. Desde então, ele relata ter visões o tempo todo, usando ou não a coroa. No vídeo seguinte, ele está com a pele roxa e sua barba branca começa a crescer. Ele diz que as visões que ele tem contam segredos do gelo e da neve, e dizem que o poder da coroa vai o salvar com seu frio. Ele percebe as mudanças em seu corpo: sua temperatura corporal estava baixando a um nível sobrenatural (quase 30°C negativos), sua pele está cada vez mais azulada. Diz que não sabe quando aquilo vai acabar. Ele está com medo. Lá fora começa a nevar.

O último vídeo mostra Simon com o cabelo um pouco mais longo e todo branco, assim como sua barba. Sua voz está diferente, e a pele está mais azulada. Lá fora, neve mais intensa (a neve é o recurso utilizado para reiterar o estágio da transformação no qual Simon se encontra). Há uma foto de Betty sobre uma mesinha. Simon diz saber que sua mente está mudando, mas está longe demais para saber o que fazer. Ele pede para que, caso faça algo que machuque alguém, o perdoem. Parece estar nervoso, apreensivo. Pede para que cuidem dele até que ele consiga “sair do labirinto do seu

cérebro” e recuperar sua sanidade, e talvez Betty, “sua princesa”, o ame novamente. Ele chora, e o vídeo acaba.

Essa fita nos apresenta uma parte importante da história do Rei Gelado, mostrando suas origens. Há, com a história, um aumento da humanização do personagem, que deixa de ser apenas um vilão problemático e passa a ser uma vítima de um destino trágico, já que é por causa da influência da magia da coroa que ele age da forma que age. O vídeo também dá uma pista da razão pela qual ele sequestra princesas: é uma tentativa de recuperar o amor perdido de Betty (explicando sua obsessão por casar com uma princesa [BAKER, 2012]). Com essas explicações, Rei Gelado torna-se um personagem bem mais complexo e interessante, e, a partir disso, surge uma série de novas possibilidades narrativas que são exploradas nas temporadas posteriores. Apesar de ter assistido à fita, Rei Gelado não se lembra de nada do que aconteceu – o que, de certa forma, o torna ainda mais digno de compaixão.

No final do episódio S03E20, há outra inovação: Shelby, a minhoca que mora na Casa na Árvore, faz uma espécie de narração para concluir o episódio (recurso até então não explorado). Ele quebra a quarta barreira, terminando seu discurso com um “boa noite” – mais experimentação nas formas de contar as histórias.

Finn segue envelhecendo, e seu crescimento é acompanhado pela introdução de mais alguns elementos de caráter sexual nos episódios. Ele, com 13 anos, passa pela puberdade (como Jake constata em S03E02). Em S03E05 ocorre o primeiro beijo de Finn na trama. No episódio S03E06, Finn recebe um enviado do Espaço Caroço. Os pais da Princesa Caroço não têm notícias dela, estão tristes. Eles mandam cesta com sanduíches para que Finn entregue a ela. Finn sabe que a Princesa Caroço "está no bosque comendo feijão". Está é uma referência ao episódio S02E26, quando ele e Jake vão à floresta e encontram Caroço, sem teto, preparando feijões para comer. Por saber onde ela está, Finn diz que "[a missão vai ser] fácil que nem ter filho" - indicando que já possui conhecimento sobre sexo. Em S03E21, escondido na casa de Marceline, Finn acaba entrando no banheiro quando ela se preparava para tomar banho. Ao vê-la nua, fica impressionado. Por último, em S03E15, após Finn salvar a princesa Jujuba e os cidadãos doce, que haviam sido colados no esgoto por um alce, Jujuba diz que o alce

queria o açúcar deles, mas ela não deu nada pra ele, "se é que me entendem" - ela diz, dando uma piscadela (aparentemente, uma insinuação sexual).

Há ainda a introdução de uma realidade alternativa, que passa a ter episódios esporádicos ao longo do seriado. Trata-se de um hobby inusitado do Rei Gelado, que aparece em S03E09: o rei escreve *fanfictions* sobre Finn e Jake, criando aventuras em uma realidade onde o gênero dos personagens é trocado - são as histórias de "Fionna e Cake". Os episódios são as histórias escritas por ele, todas adaptadas utilizando *genderswap*⁴⁰. É outra estratégia que introduz novidades narrativas à série, dando às histórias um novo frescor.

O último episódio da temporada, S03E26, traz uma espécie de gancho para a temporada seguinte. Nesse episódio, Finn está triste por não ter seu amor correspondido por Jujuba. Finn vinha sofrendo por amor ao longo de toda a temporada: Em S03E10, Lorde das Portas rouba itens emocionalmente importantes para os personagens, e o item de Finn é uma mecha de cabelo da Princesa Jujuba, que ele escondia debaixo do sofá (ele gostava de passar tempo com ela – culto à mulher amada, distante). Em S03E26, Finn tenta se aproximar de Jujuba deitando em seu colo, mas a princesa estranha e se afasta. Depois, Finn, dentro de casa, Finn abraça a mecha de cabelo da princesa, ao lado de dois porta-retratos com fotos dela, e canta uma canção sobre seu sofrimento por causa desse amor não correspondido (*All Gummed Up Inside* – ANEXO 2).

Jake, vendo a infelicidade de Finn, vai atrás de uma nova pretendente para seu amigo: a Princesa de Fogo. Ele consegue a mão dela para Finn; porém, ao ver a volatilidade do humor da princesa – que, por ser de fogo, é perigosa –, tenta terminar o acordo, irritando-a. Ela vira um monstro de fogo e segue Jake até a Casa na Árvore, fazendo o local pegar fogo. Finn se assusta, mas quando vê que é o monstro de fogo é, na verdade, uma garota, ele fica surpreso. Ela, ainda irritada, dá um tapa nele e vai embora. Finn, ainda meio em choque, diz a Jake que acha que “gamou” nela. O novo interesse amoroso indica novidades, por vir, na história.

⁴⁰ Do inglês, “troca de sexos”.

Figura 14 - Princesa de Fogo atacando a Casa na Árvore



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 3, Episódio 26.

A estratégia utilizada em S03E26 é parecida com o que houve em S02E25, quando, no final do episódio, Jujuba passou a ter 13 anos. Porém, na temporada anterior, isso parece perder força justamente porque há ainda um outro episódio antes do fim da temporada, e nele a nova condição de Jujuba e como ela afeta a relação entre ela e Finn não é explorada - Jujuba só volta a aparecer em S03E05, enquanto a Princesa de Fogo já está presente no episódio seguinte, S04E01.

A transição da terceira para a quarta temporada ocorre de uma maneira diversa do que havia sido feito até então: o episódio S04E01 começa no final do episódio S03E26. Diferentemente dos episódios S02E24 e S02E25, onde o último continua a ação do primeiro, mas com um intervalo de tempo, mesmo que curto, entre eles (no final de um, a Princesa Jujuba cai no poço de poder de Lich, e o outro começa com ela no hospital, indo para a sala de cirurgia), o S04E01 começa retomando a última cena do S03E26 - a Princesa de Fogo dando um tapa em Finn e indo embora -, continuando a ação a partir desse ponto. É outra novidade narrativa, que serve para explicitar a continuidade dos fatos (essas estratégias não costumam ser utilizadas na série).

A quarta temporada começa com Finn tendo um novo amor: a Princesa de Fogo. Em S04E01, ao sair da Casa na Árvore ela incendeia o Reino Goblin (retoma um local

apresentado em S02E14), está irada por terem brincado com seus sentimentos. Finn não quer lutar com ela porque a ama. Jake pergunta se é mais importante o amor dele "por aquela surtada" ou salvar vidas inocentes sendo herói. Finn, contrariado, escolhe ser herói - prevalece o dever sobre o querer. Eles lutam, e Finn chora pela Princesa de Fogo. Ela percebe e vai até ele, mais calma. Princesa diz que ele é ser da água (porque chora): é o oposto dela. Ela diz que mesmo que gostem um do outro só vão se machucar. Finn diz que aguenta, e pede para tentarem (está disposto a se arriscar por um amor). Eles se abraçam, e, com o gesto, ambos se machucam. O romance deles continua ao longo da temporada, sempre com dificuldades: em S04E16, por exemplo, Finn é embrulhado com papel alumínio para conseguir abraça-la. Depois, quando se beijam, Finn queima a boca. É a primeira experiência de Finn com um relacionamento romântico, mais uma etapa que acompanhamos em seu desenvolvimento.

Seu novo relacionamento afeta a relação de Finn com a Princesa Jujuba. Em S04E16, Jujuba não parece ligar para o fato de Finn ter um relacionamento (indicando que, de fato, não há interesse amoroso da parte dela), mas ela se preocupa ao saber que Finn está se relacionando com a Princesa de Fogo. Ela tenta conversar com Finn sobre relacionamentos (na realidade, é uma tentativa de tentar explica o porquê de Finn não poder namorar a Princesa de Fogo). Em outra conversa, ela diz a ele: "Às vezes você quer alguém, você quer beijar esse alguém, e fica com ele, mas não pode, porque responsabilidade exige muito sacrifício". A fala é ambígua: não sabemos se se trata de um conselho sobre a Princesa de Fogo ou é, na verdade, um depoimento pessoal (já que ela parecia ter sentimentos por Finn em S03E05, quando tinha 13 anos). Finn acha que a Princesa Jujuba gosta dele, e fica desapontado: ele diz que era apaixonado por ela e ela não o correspondia. Ele acha que agora que ele está "partindo pra outra", com a Princesa de Fogo, ela "vem botar pilha". Quando Jake, que também acha que a princesa está com ciúmes, manda Jujuba deixar Finn em paz com a Princesa de Fogo, ela diz que não está preocupada com "triângulo amoroso bobo": segundo Jujuba, a Princesa de Fogo é fisicamente instável - sua matriz elemental não suporta romance. Se Finn a beijasse, segundo Jujuba, ela iria arder tanto que poderia queimar o mundo todo. Finn consegue contornar o problema, e Jujuba não volta a se

opor ao relacionamento deles (indicando que, de fato, seu interesse é apenas na segurança de Ooo).

É também nesse episódio que Jujuba revela que, temendo a instabilidade da Princesa de Fogo, ela foi quem mandou o Rei de Fogo trancar a Princesa na lâmpada - onde ela estava encarcerada na primeira vez em que apareceu na série, em S03E26, e onde, aparentemente, passou sua vida toda. É um ato de um personagem que impactou a vida de outro, de forma severa. Essas interligações entre as histórias dos personagens criam uma maior complexidade para o universo ficcional, além de maior verossimilhança, pois as atitudes de alguns geram consequências também a terceiros (BINGLE, 2012).

A consequência das ações ou acontecimentos passados também pode ser testemunhada em S04E10. Nele, a preocupação de Jujuba com seu povo é reiterada. Ela diz não saber o que seria do povo doce caso ela morresse. Ela conta que, depois de quase morrer nas mãos de Lich (referência ao episódio S02E24), ela percebeu que não vai viver para sempre. Por isso, criou, com seu DNA, uma substituta que possa viver eternamente: Goliad, uma espécie de quimera (que acaba não sendo adequada para a função, por ter sido corrompida). O episódio se relaciona com o episódio S02E24, quando a princesa cai no poço de poder do Lich e quase morre. É a primeira vez que um acontecimento passado gera o enredo de um episódio posterior, sem que ele seja uma continuação do arco. Nesse caso, não há a retomada de nenhuma ação anterior, mas o evento passado (o fato de Jujuba ter quase morrido) gerou consequências (BINGLE, 2012) – a reflexão dela sobre sua mortalidade e sobre o futuro de seu reino sem ela -, gerando um novo enredo – a criação de uma criatura que acaba se tornando uma ameaça. É uma nova forma de utilizar eventos anteriores para criar narrativas novas, que torna a série mais complexa e interessante, reforça a continuidade e cria a sensação de verossimilhança (devido ao recurso causa-efeito).

Em S04E18, descobrimos que os maiores medos de Finn são o Mar (medo que já fora tema de S01E16), o Lich, ser tratado como criança por Jujuba (demonstrando que ele ainda se afeta com a atitude dela), palhaços e o fantasma verde que apareceu na festa da mansão no episódio S03E12 – é a segunda vez que esse fantasma de garota,

meio deformada, aparece na série, e nada mais é falado a seu respeito. Descobriremos quem ela é apenas na temporada seguinte (S05E34). É um elemento do passado que é retomado e será aproveitado no futuro.

A quarta temporada insere diversos elementos que ampliam ou fortalecem o universo criado: O S04E02 inicia um novo modelo narrativo, das “cinco historinhas”: um narrador fixo, Cuber, costuma trazer historinhas com os personagens de Ooo. O contexto varia, mas, nesse primeiro episódio, ele está apenas contando as cinco histórias para nós, espectadores, quebrando a quarta barreira – ele chega a comentar, no final, que já nos vê prestes a mudarmos de canal. É a segunda vez que tal estratégia é usada, primeira vez com “destaque”, com maior relevância. Nesse episódio, Cuber pede para que nós tentemos adivinhar qual o tema central que liga as cinco histórias narradas. Desde então, outros episódios passaram a trazer Cuber e suas historinhas (S05E03, S05E24 e S06E35), cada um deles com suas peculiaridades, mas todos tendo como base o modelo apresentado em S04E02.

Ainda não fica clara a relação entre o personagem e o enredo da série, em Ooo (se se trata de uma dimensão alternativa; se é como se Ooo fosse uma ficção inventada por Cuber, ou se ele faz parte da mesma linha do tempo, de algum modo). Porém, é possível inferir alguns dados: ele veste roupas que parecem futuristas, de metal (seria um robô?) e está em um local que parece feito do mesmo material (uma nave, talvez). Ele está numa sala que é aquecida por uma espécie de fornalha, que, ao invés de fogo, possui cristais brilhantes (cristais são elementos muito difundidos em Ooo). Ao lado de sua poltrona, há um projetor de hologramas 3D, que projeta a Terra, com cratera (além de hologramas serem populares em Ooo, a Terra está com a cratera, indicando que tudo se passa numa mesma realidade [STACKPOLE, 2012]). Não temos outras informações sobre Cuber nesse momento.

Figura 15 - Cuber

Fonte: Hora de Aventura – Temporada 4, Episódio 2.

Há, em S04E14, a inserção do jogo Guerra de Cartas. A princípio, apenas um jogo ficcional, mas que, posteriormente, foi comercializado fisicamente (uma forma alternativa de materialização e aproximação do universo ficcional criado com o consumidor). O jogo volta a ser visto em outros episódios, criando a sensação de consistência narrativa (jogo difundido no mundo ficcional, existência de atividades de lazer [STACKPOLE, 2012]). Outro detalhe que aumenta a consistência do universo pode ser visto a partir de S04E24, com a inserção de James "Jay" T. Cachorrão, um escritor que dá dicas de relacionamento. Apesar de nunca aparecer fisicamente, obras e frases de sua autoria são citados esporadicamente, posteriormente na série. Em S04E24, por exemplo, Finn diz que não está mais interessado em Jujuba. Ele conta a Jake que fala com todas as princesas deixando-as confusas, assim tem opções se não der certo com a Princesa de Fogo – técnica que leu no livro Jogos Psicológicos, do autor Jay T. Cachorrão.

O episódio S04E22 mostra a existência de conspirações contra o rei no Reino de Fogo, além de indica que o Rei de Fogo chegou ao trono graças a um golpe. Essas menções às tramas políticas existentes dão ao Reino de Fogo uma dinâmica diferenciada, que cria maior verossimilhança e torna o reino menos plano (essas questões não são exploradas com profundidade, até porque não é o elemento central

do desenho, mas a menção à existência desses fatos já cria esse efeito de vida para o cenário).

Em S04E15, pela primeira vez, Finn e Jake saem de Ooo. Grob Gob Glob Grod, divindade de quatro faces que, até então, só havia sido mencionada, aparece. Ele vive em Marte, e indica que o Mágico também vem de lá. Com a inserção de Marte, o universo é expandido ainda mais (dando possibilidade de exploração de novos espaços além-Ooo). Também nessa temporada somos apresentados a um novo espaço: a Noitosfera, nos episódios S04E05 e S04E06. Esses episódios funcionam como um episódio duplo, sendo essa a segunda vez que o artifício é utilizado na série.

Depois de ter episódios brincando com clichês de filmes de zumbi (S01E01, S03E13) e de mistério (S02E19 e S03E12) - um deles sobrenatural -, o S04E17 brinca com filmes de detetive, usando a estética Noir.

S04E17 também é o primeiro episódio em que BMO aparece com maior importância. Em S04E20, Lemongrab é quem tem destaque no episódio - até então, havia aparecido apenas uma vez (ele ganha, com esse episódio, algum espaço na série). No episódio S04E13, também tem destaque um personagem novo, a Princesa Biscoito.

Há ainda a gravidez de Lady Íris (S04E19), que indica continuidade no arco da personagem. Acompanhamos desde a primeira temporada a evolução do relacionamento de Lady e Jake e, mesmo que nem sempre testemunhemos os acontecimentos, sempre existem menções a eles (ROSENBERG, 2012) – como em S04E16, quando ele dá dicas de relacionamento para Finn usando sua experiência com Lady como base. Essa é uma indicação de mudança no arco de Jake na série, o que também amplia as possibilidades narrativas do personagem.

No episódio S04E25, Rei Gelado fã das músicas da Marcelline, quer escrever uma música com ela, para “atrair as meninas”. Segundo J.T. Cachorrão (referência ao autor citado no episódio S04E24, contribuindo para a consistência ao mundo ficcional), as meninas se amarram em caras com passado conturbado. Rei acha que o dele é conturbado, mas não se lembra de muita coisa (continuidade). Ele pega um álbum, em uma gaveta, e pega algumas páginas para inspirar a letra da música.

Ao chegar à casa de Marceline, ele insiste para que ela o ajude e ela acaba cedendo. Rei Gelado começa a improvisar música sobre princesas, e acaba abordando suas emoções (sentimento de solidão), chora, joga raios e faz nevar na casa. Diz que só quer ser amado (descontrole de suas emoções). Ela canta sobre a relação dos dois e, confundindo sua solidariedade por interesse romântico, Rei Gelado tenta beijá-la, deixando-a brava. Para tentar lembra-lo de quem ele foi, com uma das páginas do álbum em mãos, Marceline mostra uma foto dele, humano, antes da Guerra, em um jornal. Na manchete, pode-se ler: "Simon Petrikov descobre tesouro antigo". Na foto, Simon saindo de carro, segurando o Enquirídio (informação nova, outra ligação entre elementos do universo ficcional – coerente, por Simon ter colecionado artefatos antigos). Ela encontra foto dela, pequena e diz que foi o Rei Gelado quem a tirou. Marceline lê a mensagem que havia sido escrita por ele, atrás da foto (dando origem à música *I Remember You* – ANEXO 4). A vampira chora ao ver que Rei Gelado não se lembra de nada do que havia escrito.

Em um curto *flashback*, vemos as ruínas pós Grande Guerra dos Cogumelos. Há caos e fogo. Marceline, pequena, está sozinha, chorando. Simon, já com a coroa, com os cabelos brancos, vagava com mochila. Ele a encontra e, para alegrá-la, pega um ursinho em uma loja de brinquedos destruída – origem de Hambo, ursinho tão importante para Marceline. Deduzimos, então, que foi Simon quem cuidou dela nesse período. Essa nova informação dá profundidade à personagem, além de criar ligações entre ela e outro personagem importante (Rei Gelado) e ligar ambas as histórias à *backstory* do universo criado, servindo como uma plataforma alternativa para contar essa história sem precisar cair no didatismo excessivo, focando apenas nos pontos primordiais. Esse é um dos episódios com maior carga dramática da série, até então.

Figura 16 - Marceline e Simon após a guerra



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 4, Episódio 24.

Em S04E06, Abadeer engana Marceline para que ela tome conta da Noitosfera contra a vontade dela. Ele diz que seu sonho é ver Marceline seguir seu caminho, e diz que não liga para o que a filha quer. Hunson cresceu com o amuleto, e acha que ela deve crescer da mesma forma. Quando Finn e Jake retiram o colar de Marceline, ele pede desculpas. Hunson diz queria que ela quisesse o que ele quer. Ela diz querer que ele se orgulhe dela, e ele diz que já se orgulha. Novamente, a relação complicada de Marceline com o pai é evidenciada, num enredo extremamente verossímil – a expectativa do pai com relação à filha, o desejo de que continue o que ele começou, que realize os sonhos dos genitores. Quando voltam para Ooo, Marceline diz que Abadeer “curte” Finn, então ela, brincando, diz não querer mais andar com ele (traço de rebeldia adolescente).

Em S04E19, durante uma missão de resgate a Finn e Jake, Jujuba se depara com Ricardio (coração antropomorfizado de Rei Gelado, surgido em S04E07), que ainda deseja casar-se com ela. Ela diz aceitar, se ele a vencer em combate corpo a corpo. Ela arranca os membros que ele havia construído e o humilha: diz que o corpo dele é pedaço de lixo - ela entende de construção de corpos com biomassa - e diz ser mais inteligente que ele (em S01E07, os dois haviam tido uma boa conversa sobre ciência). Ricardio, triste, diz que só queria impressioná-la, e foge. Nesse episódio, Princesa Jujuba mostra que, definitivamente, não é o modelo tradicional de princesa, passiva,

que precisa de resgate – ela é quem salva os heróis e, para vencer o vilão, não precisou da ajuda deles em nenhum momento. Essa posição de força também é corroborada pelo episódio S04E24, quando o Reino Doce está sob a ameaça de ataque do exército de pinguins de Gunter e, mesmo tendo os Guardiões de Chiclete e os Guardas Banana para defender o reino, a princesa aparece empunhando uma espada - mostrando que, se preciso, está disposta a lutar pelo seu reino (McKee, 2006). Como Toro (2014) escreve:

Marceline, Jujuba, Princesa de Fogo, e outras mostram um sofisticado entendimento multidimensional do que é ser garota em um mundo de garotos. Elas são fortes, independentes e leais, mas também podem ser voláteis, emocionais e cruéis quando necessário (TORO, 2014, p. 10, tradução nossa⁴¹)

Ainda sobre Jujuba, em S04E26 ela aparece fazendo anotações em um caderno enquanto observa pequenos seres doces em uma terra delimitada – parece ser um experimento. Os serezinhos vivem no local: um ara a terra, o outro joga sementes, e um terceiro limpa a casa. A princesa, então, corta as pernas de um deles com uma tesoura. Ela faz, das pernas, braços, e os fixa no ser, alterando sua forma. Depois corta membros do outro serzinho e coloca no primeiro, criando um ser com vários membros. Esse experimento comprova que Jujuba parece ter fascínio por “brincar de deus”: ela é a criadora dos seres doces e do Conde de Lemongrab; ela criou Goliad e, em S01E01, desenvolveu um soro para trazer os mortos à vida. Criar vida e manipulá-la são interesses dela, e, mesmo que sejam abordados através do prisma da ciência, demonstram (ADAM, REVAZ; 1997) suas grandes ambições de superar a natureza.

⁴¹ Citação original: “*Marceline, Bubblegum, Flame Princess, and others show a sophisticated, multidimensional understanding of what it is to be a girl in a boy's world. They are strong, independent, and loyal, but they can also be volatile, emotional, and cruel when necessary*” (TORO, 2014, p. 10)

Figura 17 - Jujuba cortando membros de um ser doce



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 4, Episódio 26.

No final de S04E07, Finn entrega o Enquirídio para um urso, que disse querer ser como o garoto. O urso, no final do episódio, entrega o livro para o caracol, que havia sido possuído pelo Lich - retomando o final do episódio S02E25, quando, após Jujuba, que havia sido possuída, ser salva e voltar a ter 13 anos, vemos que o espírito de Lich passou para o caracol. Ao receber o Enquirídio, ele diz ser "mais um passo" – indicando que existe um plano futuro. Tanto a referência ao passado quanto a indicação de uma ação futura criam a ideia de um grande arco dramático, algo que, até então, era mais insinuado do que realmente estabelecido.

A trama sugerida em S04E07 é retomada no episódio S04E26, que proporciona uma grande das possibilidades narrativas dentro do desenho: nele, é explicitada a existência de um multiverso, coexistência de realidades distintas – o que causa um aumento de complexidade do universo ficcional, visto que muitas novas possibilidades se abrem ao poderem explorar dimensões alternativas. Prismo e a Sala do Tempo são citados pela primeira vez (mesmo que apareçam apenas na temporada seguinte). *Farmworld*, realidade alternativa onde não houve Guerra dos Cogumelos é criada.

Nesse episódio, Finn sonha que, quando caracol possuído pelo Lich lê o Enquirídio, o Lich volta à sua forma normal e mata Billy. O urso diz que tempos ruins estão chegando. É um sonho de Premonição, devido à presença da Coruja Cósmica.

Finn e Jake decidem relatar o sonho para Billy, que convoca Finn para uma missão, para salvar todos do Lich: eles precisam, naquela noite, roubar as joias de todas as coroas de poder. Após pegarem as gemas das coroas dos reis e princesas e levarem para a caverna de Billy, o herói revela ter o Enquirídio. Ele diz que o encontrou na boca de um urso (remetendo ao S04E07). O Enquirídio tem poderes mágicos: há nele um compartimento com espaços para as joias que, ao serem encaixadas, formam hologramas. A joia do nariz de Billy abre outro compartimento, que cria um novo holograma: Cucoo, o guia. Cucoo explica que o que eles veem é o mapa do multiverso. Ele mostra as dimensões conhecidas e as ligações entre elas (existe um número enorme delas no mapa). No centro do multiverso fica uma dimensão chamada Sala do Tempo, onde dizem ser o lar quase corpóreo do poderoso Prismo – quem é Prismo não é revelado nesse momento. A Sala do Tempo é uma dimensão única, que existe fora do tempo, e que produz as ondas temporais conhecidas em outras dimensões. Algumas dessas dimensões têm ligações permanentes que permitem viagens entre si, outras são ligadas formando buracos de minhoca e outras podem fazer ligações artificiais com portais mágicos abertos por itens de grande poder (lógica mágico-científica por trás do funcionamento do portal é explicada, criando verossimilhança – por mais que não a compreendamos completamente [ROBERTS, 2012]). Ainda falta uma joia a ser inserida no Enquirídio – a de Jujuba -, e quando isso acontecer ele poderá criar um portal para qualquer dimensão existente - sendo o livro, então, não apenas um artefato de relevância histórico-cultural (servindo como manual para heróis através dos séculos), mas também um dos itens de grande poder mencionados previamente por Cucoo (ressignificação). Billy diz querer jogar Lich dentro do portal que se abrirá após a inserção da gema da coroa da Princesa Jujuba.

Figura 18 – Projeção, em hologramas, do multiverso



Fonte: Hora de Aventura - Temporada 4, Episódio 26.

Quando Finn vai em busca da joia da princesa, é possível perceber que ainda há um clima estranho entre os dois (o garoto ainda parece chateado com ela, devido aos últimos eventos relacionados à sua vida amorosa - continuidade). Jujuba se nega a entregar sua coroa, mas Finn pega a pedra à força, fugindo em seguida.

Com a última joia, o Enquirídio fecha o compartimento das pedras e é envolto por um líquido preto, que o lacra. Jujuba tenta avisar Finn que aquele não é o Billy, mas o Lich, e o Guardiã Doce também detecta a presença de Lich e ataca Billy. Finn ainda não acreditava, até que metade da pele do rosto de Billy cai, deixando à mostra o rosto do vilão. A mortalidade de Billy é algo que auxilia a aumentar a verossimilhança da história, além do simbolismo: Billy, o maior antigo herói de Ooo, que já havia derrotado Lich e salvado o mundo anteriormente, morre – e seu lugar agora precisa ser preenchido por Finn (aumento de responsabilidade para o herói).

Finn percebe que fora enganado pelo Lich, e que ele matara Billy e estava tentando matá-lo também. Lich diz que o Enquirídio (que estava nas mãos de Finn) é muito poderoso, e pode fazê-lo viver para sempre, ou conseguir qualquer coisa que quiser. Ele manda Finn entregar o livro para ele. Finn, tentando acabar com os planos de Lich, tenta quebrar o Enquirídio e, ao rachá-lo, surge dele um portal: o vilão o

enganara mais uma vez. Ele agradece e passa pelo portal. Jake consegue segurá-lo, e o portal se fecha com Lich, Finn e Jake do outro lado.

A *season finale* termina com gancho para a próxima temporada. Dessa vez, o gancho é mais forte do que o que houve em S03E26: por mais que a narrativa tenha sido retomada em S04E01, dando continuidade à trama, ela, de certo modo, já contava com uma conclusão, mesmo que tenha sido temporária. O episódio S04E26 termina com uma mudança impactante, que afeta a grande história do seriado – saber o que acontece depois é essencial para o espectador. Após Lich enganar Finn e abrir um portal, que dá acesso à Sala do Tempo, sendo seguido por Finn e Jake, vemos os dois heróis em uma outra realidade, aparentemente normal: Finn está diferente, e Jake é apenas um cão comum; Finn parece ter uma mãe e o mundo não se parece com a mágica Terra de Ooo. É uma nova estratégia, com apelo dramático muito maior.

Figura 19 - Finn e Jake de Farmworld



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 4, Episódio 26.

Conforme as temporadas seguiram avançando, as inter-relações estabelecidas entre personagens, entre eventos exibidos no programa, entre a história do mundo e os enredos presentes só aumentam, em um crescente de complexidade. Atualmente na nona temporada, ainda é possível assistir os episódios de forma autônoma – mas torna-se cada vez mais difícil de apreender toda sua significação (e, algumas vezes, até a fruição é prejudicada caso não haja o conhecimento prévio dos eventos anteriores).

A quinta e a sexta temporadas possuem um número maior de episódios do que as outras (52 e 43 respectivamente, contra 27 episódios da oitava e 26 das outras temporadas – estando a nona ainda em exibição), o que permitiu um amplo avanço nas tramas. Apesar de não ter sido possível comentar o arco de todos os personagens, os secundários recorrentes passam por mudanças ao longo de toda a série (nem sempre profundas, mas sempre perceptíveis [McKEE, 2006; ROSENBERG, 2012]), assim como alguns dos cenários apresentados.

Na quinta temporada, novas dimensões são exploradas em alguns episódios (*Farmworld* em S05E01, mundo de travesseiros em S05E16 e a intersecção da dimensão “original” e de outra realidade em S05E05). Existem episódios focados em outros personagens, até então desconhecidos: em S05E21, há a história trágica de Braco, um dos pretendentes a namorado de Jujuba e em S05E43 conhecemos Refri, um aspirante a escritor de histórias de detetive, que passa a investigar o suposto sequestro de Jujuba. O interessante desse episódio é que nele Finn e Jake são mostrados como vilões durante quase todo o enredo (uma escolha ousada e inovadora).

A temporada possui dois episódios duplos: S05E40-41 e S05E50-51, sendo esse último focado no personagem Lemonhope, que foi introduzido em S05E31. Jujuba e Finn o encontram, preso, e o levam para o Reino Doce, contra a vontade de Lemongrab I. O povo limão os auxilia na fuga, para que ele possa voltar e salvá-los no futuro – é visto como um salvador. Em S05E50, Jujuba mostra a ele que o Reino Limão é um lugar triste e Lemongrab I é um ditador que precisa ser destituído – e essa é a responsabilidade dele. Lemonhope, no entanto, não se importa: ele só quer ser livre. Após fugir e viver isolado, ele sente culpa e resolve realizar sua missão, retornando e derrotando Lemongrab I (ele acaba explodindo). Jujuba une os pedaços dos Lemongrab I e II no Lemongrab III. Ela pergunta se Lemonhope não ficaria e comandaria seu povo enquanto Lemongrab III se recupera, mas o garoto escolhe voltar a ser livre, agora que já havia completado sua missão. Ele retorna apenas após mil anos. Ao retornar, passa pelo Reino Doce (que parece mais tecnológico e mais próximo ao nosso modelo de cidade do que ao modelo medieval) e chega ao condado Limão. Ambos os lugares estão vazios e parecem ter sido evacuados. O Reino Doce está todo

destruído. Não fica claro se estão todos mortos ou se eles apenas mudaram de local, por algum motivo, mas o questionamento não influencia no enredo (BAUR, 2012a). O futuro não costuma ser exibido com frequência na série, sendo um diferencial desse episódio, que serve para gerar especulações.

Figura 20 - Lemonhope no futuro, passando pelo Reino Doce (castelo doce ao fundo)



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 5, Episódio 51.

A passagem de tempo é bem evidenciada no condado limão. Em S05E09, o condado limão aparece cheio de seres monstruosos, todos passando fome. Lemongrabs usaram os doces que Jujuba enviara para se alimentarem para criar novos súditos. Durante o episódio, um limão gigante levanta-se dentro do castelo e leva o castelo consigo. Ao se desfazer em balas, o castelo cai em outra localidade (e a mudança é visível no cenário). Em S05E31, Jujuba vai até o condado em uma visita diplomática e percebe que os Lemongrab estão diferentes: o primeiro está gordo e maltrata o segundo, que está mordido e magro, além de não ter pernas (voa em um planador) – originalmente, os dois eram idênticos. O local parece mais organizado, e há uma espécie de corte, indicando que ocorreram diversos eventos não exibidos que ocasionaram a nova configuração do reino (ROBERTS, 2012). No vídeo de propaganda do condado, em S05E50, Lemongrab I mostra os limões em vida análoga à escravidão, cheia de maus tratos (STACKPOLE, 2012). Ele também havia ingerido Lemongrab II (que ainda estava vivo, dentro dele, se manifestando). Depois de tudo isso, ocorre a saga de Lemonhope, transformando Lemongrabs I e II em Lemongrab III – o que também altera

a dinâmica dentro do Condado. O Condado Limão é o local onde as mudanças ocorridas com o tempo ficam mais claras, estando diferente a cada vez que aparece na série (ROSENBERG, 2012) – sugerindo acontecimentos *off-screen* (ROBERTS, 2012).

Figura 21 – Lemongrabs I e II durante banquete com a corte



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 5, Episódio 31.

Também exploram novas linguagens: o episódio S05E15 é feito em 3D. Em S05E49, a tela do episódio tem forma de tondo, mostrando, na parte externa, pequenos seres interagindo. Descobrimos, ao longo do episódio, que se trata de outra dimensão, para onde Caroço envia seu pretendente, Johnny, sem querer (ele some do tondo e aparece na borda, sendo uma inovação no aproveitamento do espaço e na forma mostrar os eventos).

Figura 22 – Tondo mostrando duas dimensões distintas (Johnny está à esquerda, na parte de fora)



Fonte: Hora de Aventura – Temporada 5, Episódio 49.

Uma série de eventos que são continuidade de acontecimentos passados são exibidos: em S05E06, Jake vira pai e lida com seu novo papel; Dona Tromba e Sr. Porco se casam em S05E44, um avanço no relacionamento; em S05E29 Marceline recupera Hambo da bruxa Maja (para quem Ash havia o vendido). Em troca, Jujuba entrega a camiseta que Marceline a havia dado. Há ainda o episódio S05E13, sobre Xergiok, o antigo Rei dos Goblins. Em S02E14, ele ainda era rei e maltratava o povo goblin. Finn o depôs. Em S05E13, ele reaparece homem pássaro, vivendo em montanha com as aves. Em S05E23, Jake se reúne com sua gangue, dos tempos em que era criminoso.

As *backstories* dos personagens também continuam a ser expandidas. Em S05E14, Marceline conta a Finn e Jake sua história com Rei Gelado após a Guerra dos Cogumelos. Em S05E28 aparece a fábrica de MOs (tipo de robôs), onde descobrimos a origem de BMO e sua história – lá, outro humano aparece (indicando que a espécie não foi extinta). Em S05E34, acompanhamos enredo dos tempos passados de Ooo, retratando a histórias de um antepassado de Finn: Shoko, uma criminoso. A história se passa no tempo em que o Reino Doce estava sendo construído – e a construção era comandada por Jujuba (mostrando que ela é bem mais velha do que aparenta). Shoko cai em um lago radioativo, e, quando sai, está toda deformada (o fantasma verde que

aterrorizava Finn é o espírito de Shoko, após cair no lago). Seu esqueleto está sob a Casa na Árvore, local onde morreu (quando a árvore ainda estava crescendo).

Um pouco mais sobre a história do Reino Doce pode ser vista em S05E46, quando Finn encontra Chicletão, um antigo membro da guarda do Reino Doce. Ele vive na clandestinidade, no lixão. Antes dos Guardas Banana, os guardas chicletes protegiam o reino. Porém Jujuba percebeu que eles eram violentos demais e destruiu todos eles – apenas Chicletão conseguiu escapar. O Reino Doce, que até então vinha sido expandido apenas territorialmente (com a exibição de novos espaços), nessa temporada passa a ser “expandido cronologicamente” – para o passado e para o futuro.

No final da temporada, outro gancho: em S05E52, Finn descobre que seu pai biológico Finn está vivo. Após a quarta temporada, com o início do relacionamento com a Princesa de Fogo – relacionamento que, na quinta temporada, acaba -, o encontro com seu pai, na temporada seis, é o segundo evento que, de fato, impacta o arco dramático de Finn na série – e é um dos eventos que mais causam mudanças no personagem (McKEE, 2006), devido às consequências emocionais que a relação com pai causa no garoto.

Nas temporadas seguintes, a série segue complexificando suas relações internas, de formas imprevisíveis. Narrativamente, o programa continua explorando novas formas de contar histórias e trazendo episódios com personagens secundários em destaque, desenvolvendo seus arcos particulares.

Estruturalmente, a sexta temporada traz dois episódios duplos (S06E01-02 e S06E42-43). Esse modelo continua sendo utilizado em S07E14-15, um episódio duplo focado em BMO, e S08E12-13 - episódio que nos apresenta uma doutora que realizava “melhorias” nos seres através de implantes mecânicos. Nele, descobrimos que Susana possui um deles em seu crânio – mais um questionamento acerca da história dela.

Contudo, na sétima temporada surge o modelo de minissérie, dentro da temporada. Essas minisséries possuem sempre oito episódios, costumam abordar em um arco maior um tema específico e costuma variar os personagens em destaque.

Com esse modelo, o tempo para desenvolver o enredo é bem maior, e, assim, é possível explorar pontos relevantes da história de uma só vez sem “atropelamentos”, esclarecendo assuntos importantes.

A primeira minissérie, que vai de S07E06-13, é chamada de *Stakes* (no Brasil, Estaca Zero). Os personagens que a compõe são, primordialmente, Finn e Jake (que são os únicos mantidos em todas as minisséries), Marceline, Jujuba e Mordomo Menta. A história começa com Marceline querendo deixar de ser vampira, e se submetendo à experimentação de uma cura, desenvolvido por Jujuba. Junto a isso, conhecemos o passado de Marceline – os anos que passou sozinha após Simon, já alterado demais, tê-la deixado. Vemos como ela sobreviveu e como começou a caçar vampiros, até acabar se tornando uma. Paralelamente, os maiores vampiros que haviam sido derrotados por Marceline voltam à vida, e cabe aos protagonistas derrotá-los novamente.

Em S08E20-27, há a segunda minissérie: *Islands* (Ilhas). Nela, acompanhamos Finn, Jake, Susana e BMO em uma aventura até as ilhas – local fora de Ooo, para onde os humanos foram após a guerra. Na minissérie descobrimos a backstory de Susana – desde os tempos de criança, quando vivia na ilha, até ter fugido e ido parar em Ooo. Também descobrimos quem é a mãe de Finn, e vemos o relacionamento entre ela e Martin nas ilhas – desde quando se conheceram até o momento em que Finn acaba sozinho, em Ooo, quando bebê. É uma minissérie que nos responde várias questões importantes que, até então, estavam em aberto e eram apenas esporadicamente mencionadas. É também um ponto importante para os arcos de Finn e de Susana na trama.

A última minissérie do seriado se chama *Elements* (Elementos), e vai de S09E02-09. Aqui, os personagens de destaque são Finn, Jake, Rei Gelado e Betty. Ele não é uma continuação do enredo da minissérie anterior, mas há um contínuo temporal entre elas. Em S09E01, o episódio mostra os personagens voltando para casa. Em S09E02, início da minissérie, ao chegarem a Ooo, veem que as coisas estão completamente diferentes: o continente foi dividido e totalmente dominado pelos quatro elementos: fogo, gelo, doce e gosma. A minissérie tem relação com episódios anteriores da série,

que introduziram a história dos elementos – algo que vem desde os tempos antigos (ainda anteriores à guerra). Em S06E24, vemos a origem da coroa do Rei Gelado – e, com ela, entendemos porque ele se tem a aparência e o comportamento que tem. Nele, vemos que o criador da coroa, um mago poderoso chamado Evergreen, é um elemental de gelo. Vemos, pela primeira vez, os quatro elementos. Em S08E08, a encarnação do elemento gelo que vivia nos tempos da guerra, Patience St. Pim, conseguiu se congelar e, assim, sobreviveu até o presente da série. Ela introduz às princesas de Fogo, Jujuba e Gosminha o que são os elementos – que constituem tudo o que existe no universo – e diz que elas são encarnações deles. Acompanhamos Jujuba e Gosminha, em outros episódios, experimentando controlar esse poder que sempre existiu escondido dentro delas. O enredo da minissérie trata de quando tudo saiu de controle, durante a ausência de Finn e Jake.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposição inicial do trabalho era investigar a forma que Hora de Aventura construiu seu universo diegético ao longo de sua trajetória: evidenciar a complexidade da criação e compreender quais são os elementos utilizados para tornar esse mundo ficcional tão rico e como eles são aproveitados. Através da análise dos episódios da série e de suas estratégias narrativas, foi possível compreender como tudo foi moldado ao longo do tempo para atingirem esse universo rico e dinâmico, que segue nos proporcionando narrativas divertidas e emocionantes.

Hora de Aventura possui dois momentos distintos. O primeiro momento é de simplicidade narrativa, onde há independência entre os episódios, os personagens não são muito complexos e não há uma grande história ligando-os ou relacionando a história do universo a eles. Durante essa parte inicial, a narrativa de Hora de Aventura se sustentava mais fortemente nos clichês de RPGs, abordando-os de forma cômica. Finn é o herói, que sai em aventuras por diversão; Jake, o cão mágico, é o seu fiel escudeiro; as princesas sempre ficam em apuros, raptadas pelo malvado Rei Gelado. Finn passa por lugares mágicos, conhece seres diferentes, vive experiências fora do comum. Os episódios dessa primeira etapa são mais fechados em si mesmo, não parecem abrir outras possibilidades para a história, outras questões a serem exploradas, e não possuem muita relação entre si. O foco maior recai sobre Finn e Jake e seus feitos heroicos.

Houve uma passagem paulatina para um segundo momento, onde existem mais ligações entre os episódios e referências internas, há uma sensação de passagem de tempo, e os personagens ganham novas camadas e *backstories*. O mundo também passa a ter locais mais recorrentes e com algum tipo de história ou dinâmicas próprias, e esses locais também passam a ter mais relação com os personagens centrais – diferentemente da primeira temporada, onde, na maior parte dos casos, cada episódio mostra um local diferente, que dificilmente é revisitado e cuja história ou funcionamento são pouco explorados, enquanto o enredo costuma tratar de um assunto externo, que não diz respeito à história ou ao desenvolvimento dos personagens. Os personagens secundários vão ganhando cada vez mais espaço, e

passam a existir episódios onde os protagonistas, Finn e Jake, não são o centro da história. A Terra de Ooo, aos poucos, ganha uma história (cronologia) e novas dimensões são inseridas. Com a complexidade da história, a trama passa de algo mais leve e simples para algo que, por vezes, é mais sombrio ou emocionalmente carregado. Narrativamente, a série também passa a desenvolver ganchos entre as temporadas (criando ligações entre os episódios e fortalecendo a grande história) e aproveitar episódios duplos e minisséries, onde podem explorar arcos maiores e desenvolver pontos importantes de uma só vez (sem ser de forma fragmentada, como costumeiramente).

Conforme vai evoluindo em sua história, a animação continuou trabalhando com episódios autônomos, mas o número de episódios que, de alguma forma, ampliam a “grande história” com sua narrativa vá aumentando gradualmente. Se a criação é de dentro para fora (PRAMAS, 2012), é normal que, inicialmente, as coisas sejam simples e tornem-se complexas com o tempo. Se, inicialmente, tudo é mais plano, não há muito o que se referenciar, e tudo ainda precisa ser desenvolvido – isso só se torna possível após um período introdutório, onde nos familiarizamos com os cenários e personagens. A partir daí é possível introduzir, gradualmente, novos elementos que criam essa complexidade no funcionamento dos personagens e no enredamento entre eles, os cenários, história e até mesmo entre os episódios.

Ao longo de sua trajetória, Hora de Aventura conseguiu manter sua linguagem narrativa, mas foi moldando seu universo pouco a pouco. Através do cruzamento de informações – seja relacionando episódios ou os arcos dos personagens entre si, ou mesclando os arcos dos personagens com eventos que contam a história do universo ficcional –, sua narrativa se tornou cada vez mais complexa e, de certo modo, exigente para com o espectador – algo negativo para os consumidores ocasionais, mas muito mais recompensador para os que acompanham regularmente. Apesar de ter sido um processo gradual, ele foi possível devido à criatividade e originalidade dos conceitos apresentados no início da trama, que possibilitaram a criação de novos rumos para o programa.

Os detalhes banais apresentados durante os episódios, as falas e atitudes dos personagens, tudo isso foi utilizado no seriado de forma a contribuir para aumentar a verossimilhança da narrativa, algo crucial para seu sucesso. A liberdade que existe ao se trabalhar com mundos de fantasia radical (BAUR, 2012b) foi bem aproveitada, fazendo com que a série se desenvolvesse em diversas direções diferentes (explorando a história do universo, o multiverso e suas dimensões, a questão dos elementos, as questões pessoais dos personagens), sempre de forma coerente com o todo e sem perder sua essência.

A mistura de elementos banais com questões profundas é o que torna a série realista e especial. Sempre abordando as questões humanas de forma catártica, Hora de Aventura consegue fazer com que, de fato, sintamos “o enlevo de estarmos vivos”.

[...] Hora de Aventura é animado por um humanismo incrível. Humanismo que tem sua base no *bromance* de Jake e Finn, sim, mas que também entende *pathos*, fragilidade e perda. Essa amplitude poética combina perfeitamente com a fascinação infantil por funções corporais ou com a notável complexidade de seus personagens femininos (TORO, 2014, p. 10, tradução nossa⁴²).

Essas foram as principais descobertas sobre como se deu a construção do universo diegético de Hora de Aventura.

Devido ao tempo hábil, não pude analisar em detalhes todas as temporadas ou compreender como as outras mídias nas quais esse universo criado está presente o utilizam e contribuem para seu crescimento/fortalecimento, o que era a intenção inicial do trabalho. Outros aspectos relacionados ao mundo criado não também não puderam ser desenvolvidos, devido à falta de informações, relevância para o recorte efetuado e, principalmente, tempo – razões pelas quais grande parte do material

⁴² Citação original: "[...] *Adventure Time* is animated by incredible humanism. One that has its basis in the effortless bromance of Jake and Finn, yes, but one that also understands pathos, fragility, and loss. This poetic breadth combines perfectly with a childish fascination with bodily functions or the remarkable complexity of its female characters" (TORO, 2014, p. 10)

produzido durante a pesquisa em questão acabou não sendo utilizado. O trabalho, de uma análise do universo ficcional, tornou-se uma análise mais abrangente, agregando a construção da narrativa – uma alteração de percurso ocasionada pela reavaliação do tempo e materiais disponíveis, que acabou tornando o trabalho mais objetivo e consistente.

Como não é possível esgotar o tema em uma só produção, e, por causa da proposta inicial abrangente para o trabalho, as questões que acabaram ficando por serem debatidas, como a concepção dos cenários, o papel da música na narrativa e o desenvolvimento dos personagens secundários podem vir a se tornar temas de trabalhos futuros. Mesmo com a limitação de tempo e os desafios que surgiram ao longo da produção, o objetivo proposto foi atingido, o que me trouxe conhecimentos valiosos sobre concepções de narrativas – área de grande interesse pessoal e profissional para mim.

Apesar do campo do *worldbuilding* não ser usualmente relacionado à área da publicidade e propaganda, o trabalho é compreendido, de forma mais clara, pelo campo da comunicação, por se tratar de um estudo de um produto midiático – produto cujo impacto cultural é extenso. Contudo, as informações acerca do funcionamento da narrativa de um programa de sucesso (que desenvolveu seu universo de forma transmidiática) são úteis à publicidade porque suas estratégias de desenvolvimento podem servir como base, sendo adaptadas conforme a necessidade, na construção de narrativas publicitárias. Com a publicidade tendendo cada vez mais a explorar o entretenimento como forma de atrair e engajar novos consumidores (*advertainment*), se espelhar em *cases* de sucesso do entretenimento é essencial. Ao se propor a evidenciar alguns aspectos narrativos que possuem apelo para o público consumidor atual e para os que estão em formação, o trabalho também se mostra relevante à publicidade. Compreender suas preferências narrativas é essencial para que possamos agir de forma mais inteligente, gerando resultados mais efetivos.

Mesmo tendo sido feito com ênfase no aspecto narrativo, sob o ponto de vista da comunicação, o trabalho pode também ser útil a outras áreas do conhecimento como design, animação, cinema, psicologia, sociologia, antropologia visual, teologia,

entre outros. Hora de Aventura é uma série rica em conteúdo, e ao mesclar elementos de diversas áreas do conhecimento em seus enredos seu texto se torna um objeto de estudo multidisciplinar extremamente atrativo. Com o "mapeamento" da série realizado durante a análise do trabalho, temas para futuros trabalhos em outras áreas do conhecimento podem vir a surgir.

Exatamente por não ser uma área trabalhada de forma específica dentro do curso de comunicação social, ao invés de retomar conhecimentos que já me haviam sido transmitidos, eu encontrei no trabalho de conclusão de curso a oportunidade de me aprofundar nessa área nova, como forma de complementar aquilo que me fora ensinado em sala de aula. Como campos multidisciplinares, a comunicação e a publicidade podem – e devem - aproveitar o campo do *worldbuilding* para diversificarem suas ferramentas de trabalho e aumentarem sua abrangência – tanto teórica quanto prática.

REFERÊNCIAS

- ADAM, Jean-Michel; REVAZ, Françoise. **A Análise da Narrativa**. Lisboa: Gradiva, 1997.
- ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Martin Claret, 2003.
- BAKER, Keith. Bringing History to Life. In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 31-34.
- BAUR, Wolfgang. How Real Is Your World? In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 21-30. (B).
- BAUR, Wolfgang. What is Setting Design? In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 8-12. (A).
- BINGLE, Donald J. Cause Ways. In: KLEIN, Sabrina (Ed.). **Eight Day Genesis: A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives**. Dayton: Alliteration Ink, 2012. p. 35-51.
- CAMPBELL, Joseph J. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991.
- CARD, Orson Scott. **How to Write Science Fiction and Fantasy**. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1990.
- COOK, Monte. Different Kinds of Worldbuilding. In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 13-16.
- GANCHO, CândidaVilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2006.
- GENESSE, Paul. The World as a Character. In: KLEIN, Sabrina (Ed.). **Eight Day Genesis: A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives**. Dayton: Alliteration Ink, 2012. p. 53-66.
- GRUBB, Jeff. Apocalypso: Gaming After the Fall. In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 35-39.
- HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Pânico na Festa do Pijama**, Temporada 1, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Problemas na Terra do Caroço**, Temporada 1, Episódio 2. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Prisioneiras do Amor**, Temporada 1, Episódio 3. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Dona Tromba**, Temporada 1, Episódio 4. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Enquirídio**, Temporada 1, Episódio 5. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Zigue-Zague**, Temporada 1, Episódio 6. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Ricardio, o Coração**, Temporada 1, Episódio 7. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Hora de Negócios**, Temporada 1, Episódio 8. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Minhas Duas Pessoas Prediletas**, Temporada 1, Episódio 9. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Memórias da Montanha Boom Boom**, Temporada 1, Episódio 10. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Bruxo**, Temporada 1, Episódio 11. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Despejados!**, Temporada 1, Episódio 12. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Cidade dos Ladrões**, Temporada 1, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Jardim da Bruxa**, Temporada 1, Episódio 14. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Que É Vida**, Temporada 1, Episódio 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Oceanos de Medo**, Temporada 1, Episódio 16. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Quando os Sinos do Casamento Derretem**, Temporada 1, Episódio 17. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Masmorra**, Temporada 1, Episódio 18. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Duque**, Temporada 1, Episódio 19. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Cidade das Aberrações**, Temporada 1, Episódio 20. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Donny**, Temporada 1, Episódio 21. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Criado**, Temporada 1, Episódio 22. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Sonho de Dia Chuvoso**, Temporada 1, Episódio 23. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Que Vocês Fizeram?**, Temporada 1, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Herói Dele**, Temporada 1, Episódio 25. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Mói Tripa**, Temporada 1, Episódio 26. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Veio da Noitosfera**, Temporada 2, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Os Olhos**, Temporada 2, Episódio 2. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Lealdade ao Rei**, Temporada 2, Episódio 3. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Sangue Sob a Pele**, Temporada 2, Episódio 4. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Contando História**, Temporada 2, Episódio 5. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Amor Lento**, Temporada 2, Episódio 6. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Incansável**, Temporada 2, Episódio 7. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Cristais Têm Poder**, Temporada 2, Episódio 8. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2010.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **As Outras Tortas**, Temporada 2, Episódio 9. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Para Cortar os Cabelos de Uma Mulher**, Temporada 2, Episódio 10. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **A Câmara das Lâminas Congeladas**, Temporada 2, Episódio 11. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Os Pais Dela**, Temporada 2, Episódio 12. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Os Feijões**, Temporada 2, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Rei Silencioso**, Temporada 2, Episódio 14. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Você de Verdade**, Temporada 2, Episódio 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Guardiões do Brilho do Sol**, Temporada 2, Episódio 16. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Morte em Botão**, Temporada 2, Episódio 17. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Susana Forte**, Temporada 2, Episódio 18. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Trem Misterioso**, Temporada 2, Episódio 19. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Vem Comigo**, Temporada 2, Episódio 20. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Barriga da Besta**, Temporada 2, Episódio 21. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Limite**, Temporada 2, Episódio 22. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Cineastas**, Temporada 2, Episódio 23. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Folia Mortal**, Temporada 2, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Recuo Mortal**, Temporada 2, Episódio 25. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Assinatura de Calor**, Temporada 2, Episódio 26. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **A Vitória Sobre a Fofura**, Temporada 3, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Morituri Te Salutamos**, Temporada 3, Episódio 2. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Memória de Uma Memória**, Temporada 3, Episódio 3. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Batedor**, Temporada 3, Episódio 4. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Jovem Demais**, Temporada 3, Episódio 5. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Monstro**, Temporada 3, Episódio 6. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Parados**, Temporada 3, Episódio 7. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Batalha dos Magos**, Temporada 3, Episódio 8. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Fionna e Cake**, Temporada 3, Episódio 9. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Que Faltava**, Temporada 3, Episódio 10. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Ladrão de Maçãs**, Temporada 3, Episódio 11. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Sustos**, Temporada 3, Episódio 12. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **De Mal a Pior**, Temporada 3, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Bonitopia**, Temporada 3, Episódio 14. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Ninguém te Ouvindo**, Temporada 3, Episódio 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Jake vs. Me-Mow**, Temporada 3, Episódio 16. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Obrigado**, Temporada 3, Episódio 17. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **A Nova Fronteira**, Temporada 3, Episódio 18. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Segredos de Natal, partes I e II**, Temporada 3, Episódios 19 e 20. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Armário da Marceline**, Temporada 3, Episódio 21. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2011.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Pedro Papel**, Temporada 3, Episódio 22. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Outro Jeito**, Temporada 3, Episódio 23. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Princesa Fantasma**, Temporada 3, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **A Masmorra do Papai**, Temporada 3, Episódio 25. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Incêndio**, Temporada 3, Episódio 26. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Quente Demais**, Temporada 4, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Mais Cinco Historinhas**, Temporada 4, Episódio 2. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Teia de Estranhos**, Temporada 4, Episódio 3. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Sonho de Amor**, Temporada 4, Episódio 4. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Retorno à Noitosfera**, Temporada 4, Episódio 5. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **A Monstrinha do Papai**, Temporada 4, Episódio 6. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Seguindo Seus Passos**, Temporada 4, Episódio 7. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Lobo do Abraço**, Temporada 4, Episódio 8. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Esposa Princesa Monstro**, Temporada 4, Episódio 9. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Goliad**, Temporada 4, Episódio 10. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Além Desse Plano Terreno**, Temporada 4, Episódio 11. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Te Peguei!**, Temporada 4, Episódio 12. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Princesa Biscoito**, Temporada 4, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Guerra de Cartas**, Temporada 4, Episódio 14. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Filhos de Marte**, Temporada 4, Episódio 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Pegando Um Foguinho**, Temporada 4, Episódio 16. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **BMO Noire**, Temporada 4, Episódio 17. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Rei Minhoca**, Temporada 4, Episódio 18. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Lady & Jujuba**, Temporada 4, Episódio 19. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Você Me Fez**, Temporada 4, Episódio 20. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Quem Ganha**, Temporada 4, Episódio 21. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Ponto de Ignição**, Temporada 4, Episódio 22. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Fácil Difícil**, Temporada 4, Episódio 23. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Reino de Gunters**, Temporada 4, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Me Lembro de Você**, Temporada 4, Episódio 25. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Lich**, Temporada 4, Episódio 26. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Finn, o Humano**, Temporada 5, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Mais Cinco Historinhas**, Temporada 5, Episódio 3. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Todos os Baixinhos**, Temporada 5, Episódio 5. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2012.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Jake, o Pai**, Temporada 5, Episódio 6. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O grande Homem Pássaro**, Temporada 5, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Simon & Marcy**, Temporada 5, Episódio 14. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Erro é Erro**, Temporada 5, Episódio 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Puhoy**, Temporada 5, Episódio 16. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Pretendente**, Temporada 5, Episódio 21. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Um Último Serviço**, Temporada 5, Episódio 23. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Mais Outras Cinco Historinhas**, Temporada 5, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Ser Mais**, Temporada 5, Episódio 28. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Bruxa do Céu**, Temporada 5, Episódio 29. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Frio e Fogo**, Temporada 5, Episódio 30. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Velha Demais**, Temporada 5, Episódio 31. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Cofre**, Temporada 5, Episódio 34. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Encontro Para Brincar**, Temporada 5, Episódio 40. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Poço**, Temporada 5, Episódio 41. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013. Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Refri**, Temporada 5, Episódio 43. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2013.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Casamento de Maçã**, Temporada 5, Episódio 44. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Chicletão**, Temporada 5, Episódio 46. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Péssima Hora**, Temporada 5, Episódio 49. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Limãohope**, partes I e II, Temporada 5, Episódios 50 e 51. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Lista do Que Fazer Antes de Morrer do Billy**, Temporada 5, Episódio 52. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Acorda**, Temporada 6, Episódio 1. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Fuga da Cidadela**, Temporada 6, Episódio 2. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2014.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Evergreen**, Temporada 6, Episódio 24. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Historinhas**, Temporada 6, Episódio 35. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Grande Destruição**, Temporada 6, Episódio 42. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **O Cometa**, Temporada 6, Episódio 43. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Minissérie Estaca Zero, Partes I a VIII**, Temporada 7, Episódios 6 a 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Quanto Mais Moe Dentro, Mais Conhecimento, partes I e II**, Temporada 7, Episódios 14 e 15. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2015.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Pré-Início**, Temporada 8, Episódio 12. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2016.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Re-Início**, Temporada 8, Episódio 13. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2016.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Minissérie Ilhas, Partes I a VIII**, Temporada 8, Episódios 20 a 27. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2017.

HORA de Aventura. Criação: Pendleton Ward. **Minissérie Elementos, Partes I a VIII**, Temporada 9, Episódios 2 a 9. Produção: Frederator Studios; Cartoon Network. E.U.A.: 11 min aprox., série exibida pelo Cartoon Network, 2017.

KLEIN, Sabrina. Editor's Foreword. In: _____. (Ed.). **Eight Day Genesis: A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives**. Dayton: AlliterationInk, 2012. p. 1-2.

McDONNELL, Chris. **Adventure Time: The Art Of Ooo**. Nova York: Abrams, 2014.

McKEE, Robert. **Story: Substâncias, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

PRAMAS, Chris. Inside Out and Outside In. In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 17-20.

ROSENBERG, Aaron. The Descartian Dilemma, or Hey, Where'd Everybody Go? In: KLEIN, Sabrina (Ed.). **Eight Day Genesis: A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives**. Dayton: Alliteration Ink, 2012. p. 21-34.

STACKPOLE, Michael A. They Do What Now. In: SILVERSTEIN, Janna (Ed.). **The KOBOLD Guide to Worldbuilding**. Kirkland: Open Design LLC, 2012. p. 54-57.

TORO, Guillermo del. Introduction. In: McDONNELL, Chris. **Adventure Time: The Art Of Ooo**. Nova York: Abrams, 2014.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Contadores de Histórias e Roteiristas**. Rio de Janeiro: Ampersand, 1992.

ANEXO 1 - FRY SONG

Composição de Rebecca Sugar

Daddy, why did you eat my fries?

I bought them, and they were mine

But you ate them, yeah, you ate my fries

And I cried, but you didn't see me cry

Daddy

Do you even love me?

Well, I wish you'd show it

'Cause I wouldn't know it

What kind of dad eats his daughter's fries

And doesn't even look her in the eyes?

Daddy, there were tears there

If you saw them would you even care?

ANEXO 2 - ALL GUMMED UP INSIDE

Composição de Rebecca Sugar

I can't keep pushing this down any deeper

Why do I keep trying if I can't keep her?

Every move I make is just another mistake

I wonder what it would take

Because it feels like there's a hole inside my body

Like there's a hole inside my heart

It's like this feeling is gonna consume me

If I keep waiting for this thing to start

Oh I feel like I'm all gummed up inside

It's like I'm all gummed up inside

It's like I'm all gummed up insi-i-de

ANEXO 3 – I'M JUST YOUR PROBLEM

Composição de Rebecca Sugar

La da da da da

I'm gonna bury you in the ground

La da da da da

I'm gonna bury you with my sound

I'm gonna, drink the red

From your pretty pink face

Sorry I don't treat you like a goddess

Is that what you want me to do?

Sorry I don't treat you like you're perfect

Like all you little loyal subjects do

Sorry I'm not made of sugar

Am I not sweet enough for you?

Is that why you always avoid me?

I must be such an inconvenience to you!

Well, I'm just your problem!

I'm just your problem

It's like I'm not even a person, am I?

I'm just your problem, well

I-I-I shouldn't have to justify what I do

I-I-I shouldn't have to prove anything to you

I'm sorry that I exist

I forget what landed me on your black list but

I-I-I shouldn't have to be the one

Who makes up with you, so

Why do I want to?

Why do I want to?

To bury you in the ground

And drink the blood from your

Ugh!

ANEXO 4 - I REMEMBER YOU

Composição de Rebecca Sugar

You're so annoying you pitiful old man

I'd like to help you but I don't know if I can

I thought you were nuts

but you're really, really, really nuts

Everytime i move eventually you find me

And start hanging around

Just another lame excuses to see me

Man, it's getting me down

You know I'm actually glad

To see you,

Maybe I'm the one who is

Nuts

Marceline,

Is it just you and me

In the wreckage of the world

That must be so confusing

For a little girl
And I know you're going
To need me here with you
But I'm losing myself
And I'm afraid
You're gonna lose me, too

This magic keeps me alive
But it's making me crazy
And I need to save you
But who's going to save me?
Please forgive me
For whatever I do
When I don't remember you.

Marceline,
I can feel myself slipping away
I can't remember
What it made me say
But I remember that
I saw you frown
I swear it wasn't me

It was the crown

This magic keeps me alive

But it's making me crazy

And I need to save you

But who's going to save me?

Please forgive me

For whatever I do

When I don't remember you

Please forgive me

For whatever I do

When I don't remember you